

Notas de la colección *Espiral del tiempo Remasterizada*

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 7 de diciembre 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 evitar las confusiones comunes y que jugar con las cartas sea más divertido. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para encontrar las reglas más actualizadas.

La sección “Notas generales” incluye información del lanzamiento y explica 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 *Espiral del tiempo Remasterizada* es legal para juego Limitado sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes 19 de marzo de 2021. Estas cartas son legales para juego Construido en cualquier formato que ya las permita. Es decir, la aparición en estos sobres no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato. En particular, muchas de estas cartas no son legales en los formatos Estándar o Pioneer.

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

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

Mecánicas que regresan

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

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

Palabra clave que regresa: suspender

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

Efímero errante

{6}{U}

Criatura — Ilusión

4/4

Vuela.

Suspende 4—{1}{U}. *(En lugar de lanzar esta carta de tu mano, puedes pagar {1}{U} y exiliarla con cuatro contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná. Tiene la habilidad de prisa.)*

FloreCIMIENTO del loto

Artefacto

Suspende 3—{0}. *(En lugar de lanzar esta carta de tu mano, paga {0} y exiliala con tres contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.)*

{T}, sacrificar el Florecimiento del loto: Agrega tres manás de un color cualquiera.

- Suspende es una palabra clave que representa tres habilidades. La primera es una habilidad estática que te permite exiliar la carta de tu mano con la cantidad especificada de contadores de tiempo sobre ella (el número que aparece antes de la raya) si pagas su coste de suspender (indicado después de la raya). La segunda es una habilidad disparada que remueve un contador de tiempo de la carta suspendida al comienzo de cada uno de tus mantenimientos. La tercera es una habilidad disparada que hace que lances la carta cuando se remueve el último contador de tiempo. Si lanzas un hechizo de criatura de esta manera, gana la habilidad de prisa hasta que pierdas el control de esa criatura (o, en casos poco habituales, si pierdes el control del hechizo de criatura mientras esté en la pila).
- Algunas cartas con la habilidad de suspender no tienen coste de maná. No puedes lanzar estas cartas de forma normal: tendrás que lanzarlas por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná, por ejemplo, suspendiéndolas.
- Puedes exiliar una carta en tu mano usando la habilidad de suspender en cualquier momento en que pudieras lanzar esa carta. Ten en cuenta su tipo de carta, los efectos que modifiquen el momento en que pudieras lanzarla (como la habilidad de destello) y cualquier otro efecto que te impida lanzarla (como la habilidad del Mago entrometido) para determinar si puedes hacerlo y cuándo puedes hacerlo. No importa si puedes completar todos los pasos para lanzar la carta. Por ejemplo, puedes exiliar una carta con la habilidad de suspender que no tenga coste de maná o que requiera un objetivo incluso si no hay objetivos legales en ese momento.
- Las cartas exiliadas con suspender se exilian boca arriba.
- Exiliar una carta con suspender no es lanzar esa carta. Esta acción no usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si el hechizo requiere objetivos, dichos objetivos se eligen cuando el hechizo se lanza, no cuando se exilia.
- Si un efecto se refiere a una “carta suspendida”, se trata de una carta que (1) tiene la habilidad de suspender, (2) está en el exilio y (3) tiene uno o más contadores de tiempo sobre ella.

- Si la primera habilidad disparada de suspender (la que remueve los contadores de tiempo) es contrarrestada, no se remueve ningún contador de tiempo. La habilidad se vuelve a disparar al comienzo del próximo mantenimiento del propietario de la carta.
- Cuando se remueve el último contador de tiempo, la segunda habilidad disparada de suspender se dispara. No importa por qué se removió el último contador de tiempo o qué efecto lo removió.
- Si la segunda habilidad disparada de suspender (la que te permite lanzar la carta) es contrarrestada, la carta no puede lanzarse. Permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- Cuando la segunda habilidad disparada se resuelve, debes lanzar la carta si puedes. Debes hacerlo aunque requiera objetivos y no quieras utilizar los únicos objetivos legales que haya. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
- Si no puedes lanzar la carta, quizá porque no hay objetivos legales disponibles, permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, como con suspender, no puedes elegir lanzarla pagando costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Nunca tienes la obligación de activar habilidades de maná para pagar los costes, por lo que, si hay un coste de maná adicional obligatorio (como el de Thalia, guardiana de Thraben), puedes decidir no activar habilidades de maná para pagarlo y, por lo tanto, no lograrás lanzar la carta suspendida, que permanecerá en el exilio.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- El coste de maná convertido de un hechizo lanzado sin pagar su coste de maná se determina por su coste de maná, aunque no se haya pagado.
- Una criatura lanzada usando la habilidad de suspender entrará al campo de batalla con la habilidad de prisa. Tendrá la habilidad de prisa hasta que otro jugador gane su control (en casos poco habituales, otro jugador puede ganar el control del propio hechizo de criatura. Si se da el caso, la criatura no entrará al campo de batalla con la habilidad de prisa).

Palabra clave que regresa: metamorfosis

Es fácil saber qué plan tienes cuando suspendes una carta, pero, si lanzas una carta boca abajo con la habilidad de metamorfosis, nadie sabrá lo que pretendes hacer.

Ratera Resaca

{1}{U}

Criatura — Bribón tritón

1/1

Siempre que la Ratera Resaca haga daño de combate a un jugador, ese jugador descarta una carta.

Metamorfosis {U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

- La habilidad de metamorfosis te permite lanzar una carta boca abajo pagando {3}. Luego, también te permite poner boca arriba el permanente que está boca abajo siempre que tengas la prioridad si pagas su coste de metamorfosis.

- El hechizo boca abajo no tiene coste de maná y tiene un coste de maná convertido de 0. Cuando lances un hechizo boca abajo, ponlo en la pila boca abajo para que los demás jugadores no sepan qué es y paga {3} para lanzarlo. Esto es un coste alternativo.
- El hechizo de criatura es un hechizo de criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. La criatura resultante es una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. Ambos son incoloros y tienen un coste de maná convertido de 0. Otros efectos que se apliquen al hechizo o a la criatura siguen pudiendo otorgarles cualquier característica que no tengan o cambiar las características que tengan.
- Puedes mirar en cualquier momento un hechizo o permanente boca abajo que controlas. No puedes mirar los hechizos o permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te permita hacerlo.
- En cualquier momento en que tengas la prioridad, puedes poner boca arriba la criatura que está boca abajo si muestras su coste de metamorfosis y lo pagas. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella. Solo se puede poner boca arriba de esta manera un permanente que esté boca abajo, no un hechizo.
- Si una criatura boca abajo pierde sus habilidades, no se puede poner boca arriba porque ya no tendrá la habilidad de metamorfosis (o el coste de metamorfosis) cuando esté boca arriba.
- Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entra al campo de batalla.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombre, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura, ni siquiera que otra criatura boca abajo.
- Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero, aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente, así como las Auras o Equipos que estuvieran anexados a él, no se ven afectados a menos que las nuevas características del objeto cambien la legalidad de esos objetivos o elementos anexados.
- Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.
- Si un hechizo boca abajo deja la pila y va a cualquier zona que no sea el campo de batalla (por ejemplo, si es contrarrestado), debes mostrarlo. De manera similar, si un permanente boca abajo deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.
- Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclar las cartas que los representan en el campo de batalla para confundir a otros jugadores. Debe quedar claro el orden en el que entraron al campo de batalla. Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla.

Palabra clave que regresa: retrospectiva

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

Hollín estrangulador

{2} {B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo con resistencia de 3 o menos.

Retrospectiva {5} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

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

Palabra clave que regresa: desvanecerse

Al acecho en el borde de la superficie de la realidad, las criaturas que se desvanecen no pueden bloquear a las criaturas normales ni pueden ser bloqueadas por ellas: estas criaturas solo pueden bloquear o ser bloqueadas entre sí.

Saqueador *il-Kor*

{1} {U}

Criatura — Bribón kor

1/1

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

Siempre que el Saqueador *il-Kor* haga daño a un oponente, roba una carta, luego descarta una carta.

- Una vez que una criatura es bloqueada, esa criatura permanece bloqueada y hará y recibirá daño de combate, aunque gane o pierda la habilidad de desvanecerse o aunque la criatura bloqueadora gane o pierda dicha habilidad.
- Si una criatura atacante tiene varias habilidades de evasión, como desvanecerse y volar, una criatura solo puede bloquearla si satisface todas las habilidades de evasión correspondientes.
- Varias copias de la habilidad de desvanecerse en la misma criatura son redundantes.

Palabra clave que regresa: fracción de segundo

Magic es un juego que suele basarse en acciones y reacciones, pero, con la palabra clave fracción de segundo, tus oponentes no tendrán tiempo de reaccionar a tus hechizos.

Choque súbito

{1} {R}

Instantáneo

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

El Choque súbito hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

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

Palabra clave que regresa: demencia

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

Sierpe temeraria

{3} {R} {R}

Criatura — Sierpe

4/4

Arrolla.

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

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

- En un juego de *Magic*, las cartas solo se descartan de la mano de un jugador. Los efectos que ponen cartas en el cementerio de un jugador desde cualquier otro lugar no hacen que esas cartas se descarten.

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

Palabra clave que regresa: eco

La habilidad de eco te permite pagar un permanente en dos plazos.

Draco de Uktabi
 {G}
 Criatura — Draco
 2/1
 Vuela, prisa.
 Eco {1\} {G} {G}. *(Al comienzo de tu mantenimiento, si esta carta entró bajo tu control desde el comienzo de tu último mantenimiento, sacrificala a menos que pagues su coste de eco.)*

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

Palabra clave que regresa: flanquear

Las criaturas atacantes con la habilidad de flanquear tienen una ventaja marcial considerable respecto a las criaturas bloqueadoras que no dispongan de esta habilidad.

Caballería benalita

{1}{W}

Criatura — Caballero humano

2/2

Flanquea. *(Siempre que una criatura sin la habilidad de flanquear bloquee a esta criatura, la criatura bloqueadora obtiene -1/-1 hasta el final del turno.)*

- Que las criaturas atacantes y bloqueadoras tengan la habilidad de flanquear solo importa cuando se declaran bloqueadoras. Si una criatura atacante bloqueada gana la habilidad de flanquear más tarde, la habilidad de flanquear no se disparará. Si la criatura bloqueadora gana la habilidad de flanquear más tarde, esto no impedirá que una habilidad de flanquear de la pila se resuelva ni removerá el efecto -1/-1.
- Si la habilidad de flanquear hace que la criatura bloqueadora muera, la criatura atacante permanece bloqueada. A menos que tenga la habilidad de arrollar o que haya otras bloqueadoras, no hará ni recibirá daño de combate.
- Si una criatura tiene varias copias de la habilidad de flanquear, cada una se dispara por separado.

Palabra clave que regresa: excavar

La palabra clave excavar te permite alimentar tus hechizos con las cartas de tu cementerio.

Crucero del tesoro

{7}{U}

Conjuro

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

Roba tres cartas.

- La habilidad de excavar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido. Por ejemplo, el coste de maná convertido del Crucero del tesoro es 8, incluso si exiliaste tres cartas para lanzarlo.
- Solo puedes exiliar cartas para pagar el maná genérico y no puedes exiliar más cartas que los requisitos de maná genérico de un hechizo con excavar. Por ejemplo, no puedes exiliar más de siete cartas de tu cementerio para lanzar el Crucero del tesoro, a menos que un efecto haya aumentado su coste.
- Ya que la habilidad de excavar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos, como retrospectiva. También se puede usar para pagar costes adicionales que incluyen maná genérico.

Palabra clave que regresa: desmaterializarse

Desmaterializarse es una palabra clave que determina el tiempo que un permanente está en el campo de batalla antes de... en fin, desmaterializarse.

Calciderno

{2}{W}{W}

Criatura — Bestia

5/5

Velo. *(Esta criatura no puede ser objetivo de hechizos o habilidades.)*

Desmaterializarse 4. *(Esta criatura entra al campo de batalla con cuatro contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo de ella. Cuando sea removido el último, sacrificala.)*

- Desmaterializarse es una palabra clave que representa tres habilidades. “Desmaterializarse N” significa “este permanente entra al campo de batalla con N contadores de tiempo sobre él”, “al comienzo de tu mantenimiento, si este permanente tiene un contador de tiempo sobre él, remueve un contador de tiempo de él” y “cuando el último contador de tiempo se remueva de este permanente, sacrificalo”.
- Si se remueve el último contador de tiempo de un permanente con la habilidad de desmaterializarse y la habilidad de sacrificar es contrarrestada, ese permanente se quedará indefinidamente en el campo de batalla sin ningún contador de tiempo sobre él. Mientras el permanente no tenga ningún contador de tiempo sobre él, no se volverán a disparar ninguna de las dos habilidades disparadas de desmaterializarse.
- Si un permanente que ya esté en el campo de batalla y no tenga contadores de tiempo sobre él se convierte en una copia de un permanente con la habilidad de desmaterializarse, permanecerá en el campo de batalla indefinidamente (a menos que más adelante se pongan contadores de tiempo sobre él de alguna manera). Si un permanente con uno o más contadores de tiempo sobre él se convierte en una copia de un permanente con la habilidad de desmaterializarse, se desmaterializará de forma normal. Si un permanente entra al campo de batalla como una copia de un permanente con la habilidad de desmaterializarse, entra con la cantidad adecuada de contadores de tiempo y se desmaterializará de forma normal.

Palabra clave que regresa: regenerar

Algunas criaturas no se rinden fácilmente. Regenerar es una acción de palabra clave que salva de la destrucción a una criatura (o, de forma excepcional, a un permanente que no sea criatura).

Fragmentado del cataplasma

{2}{W}

Criatura — Fragmentado

2/2

Todos los Fragmentados tienen “{2}, {T}: Regenera el Fragmentado objetivo”. *(La próxima vez que ese Fragmentado fuese a ser destruido, en vez de eso, gíralo, remuévelo del combate y cura todo el daño que haya recibido.)*

- Cuando regeneras un permanente, creas un efecto de reemplazo como “escudo” que se usará más adelante. Ese efecto significa “la próxima vez que [ese permanente] fuera a ser destruido este turno, en vez de eso, remueve todo el daño marcado sobre él y gíralo. Si es una criatura atacante o bloqueadora, remuévela del combate”.
- Si un permanente tiene una habilidad estática que indica que debe regenerarse si fuera a ser destruido, eso significa que siempre tiene un “escudo” de regeneración, aunque use uno durante un turno.
- Un permanente se puede regenerar aunque ya esté girado.

- Un permanente que se regenera no deja ni entra al campo de batalla. Las habilidades que se disparan cuando una criatura muere o entra al campo de batalla no se dispararán si una criatura se regenera.
- Los permanentes son destruidos por efectos que usan el verbo “destruir”. Las criaturas también son destruidas si tienen daño letal marcado sobre ellas. Sacrificar un permanente no lo destruye, ni tampoco reducir la resistencia de una criatura a 0.
- Si un permanente fuera a ser destruido de dos formas a la vez, un escudo de regeneración lo protege de ambas. Por ejemplo, esto puede suceder si una criatura con la habilidad de toque mortal hace una cantidad de daño a una criatura mayor o igual a la resistencia de esa criatura.

Palabra clave que regresa: cruzar tierras

Las criaturas con la habilidad de cruzar tierras buscan el tipo de tierra adecuado delante del jugador defensor y no pueden ser bloqueadas si hay ese tipo de tierra.

Maestro del Tridente Perlado

{U}{U}

Criatura — Tritón

2/2

Las otras criaturas Tritón que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de cruzar islas. *(No pueden ser bloqueadas mientras el jugador defensor controle una Isla.)*

- La habilidad de cruzar tierras se expresa con una combinación de supertipos y subtipos de tierras, como “cruzar islas” o “cruzar tierras no básicas”.
- Una vez bloqueada, que una criatura gane la habilidad de cruzar tierras no hará que deje de estar bloqueada ni removerá la criatura bloqueadora del combate.
- Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.

Palabra clave que regresa: recuperar

A veces no quieres lanzar un hechizo solo una o dos veces. En el caso de los hechizos con la habilidad de recuperar, puedes lanzarlos tantas veces como puedas permitirte.

Reiterar

{1}{R}{R}

Instantáneo

Recuperar {3}. *(Puedes pagar {3} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, pon esta carta en tu mano en cuanto se resuelva.)*

Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo.

Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- “Recuperar [coste]” significa “puedes pagar [coste] adicionales al lanzar este hechizo” y “si se pagó el coste de recuperar, pon este hechizo en la mano de su propietario en vez de ponerlo en el cementerio de ese jugador en cuanto 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 (como el coste de recuperar) 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 el hechizo con la habilidad de recuperar tiene un objetivo y todos sus objetivos son objetivos ilegales para cuando el hechizo intente resolverse, el hechizo no se resuelve y no regresará a tu mano aunque se pague su coste de recuperar. De manera similar, un hechizo que sea contrarrestado no regresará a tu mano.
- Si más de un efecto de reemplazo intenta decir dónde debe ir un hechizo con la habilidad de recuperar, el jugador que controla el hechizo elige qué efecto de reemplazo se aplica primero. Esto puede invalidar el otro efecto de reemplazo (como el de la Línea mística del vacío) o hacer que se siga pudiendo aplicar (como el efecto de reemplazo generado al lanzar un hechizo con retrospectiva).

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE *ESPIRAL DEL TIEMPO REMASTERIZADA*

Aberración consumidora

{3}{U}{B}

Criatura — Horror

/

Tanto la fuerza como la resistencia de la Aberración consumidora son iguales a la cantidad de cartas que haya en los cementerios de tus oponentes.

Siempre que lances un hechizo, cada oponente muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta de tierra, luego pone esas cartas en su cementerio.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia de la Aberración consumidora se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- 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. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si un oponente no tiene cartas de tierra en su biblioteca, todas las cartas de esa biblioteca se mostrarán e irán a su cementerio.

Acechador onírico

{1}{U}

Criatura — Ilusión

1/5

Cuando el Acechador onírico entre al campo de batalla, regresa un permanente que controlas a la mano de su propietario.

- Puedes regresar el Acechador onírico a la mano de su propietario en cuanto se resuelve su habilidad disparada.
- La habilidad del Acechador onírico no hace objetivo a ningún permanente. Por ello, ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué permanente quieres regresar y el momento en que lo haces.

Acertijo de relámpago

{3} {R} {R}

Instantáneo

Elige cualquier objetivo. Adivina 3, luego muestra la primera carta de tu biblioteca. El Acertijo de relámpago hace una cantidad de daño igual al coste de maná convertido de esa carta a ese permanente o jugador.

- Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando el Acertijo de relámpago intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinas 3 ni muestras ninguna carta.
- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Agitamiento antiguo

{G}

Conjuro

Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta incolora que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Luego pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

- Los objetos sin coste de maná, incluidas las tierras que pueden producir maná de color, son incoloros por defecto.

Akroma, ángel de furia

{5} {R} {R} {R}

Criatura legendaria — Ángel

6/6

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Vuela, arrolla, protección contra blanco y contra azul.

{R}: Akroma, ángel de furia obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Metamorfosis {3} {R} {R} {R}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a Akroma. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, Akroma no será contrarrestada, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.
 - Si Akroma, ángel de furia se lanza boca abajo, puede ser contrarrestada.
 - En un juego de Commander en el que Akroma sea tu comandante, puedes lanzarla boca abajo desde la zona de mando pagando {3} más {2} por cada vez que se lanzó desde tu zona de mando. El coste para ponerla boca arriba no se ve afectado. Mientras esté boca abajo, el daño de combate que hace se sigue considerando daño que hace tu comandante.
-

Al borde del otoño

{1}{G}

Conjuro

Si controlas cuatro o menos tierras, busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada, luego baraja tu biblioteca.

Ciclo—Sacrificar una tierra. (*Sacrificar una tierra, descartar esta carta: Roba una carta.*)

- Al borde del otoño verifica cuántas tierras controlas en cuanto se resuelve. Si controlas cinco o más tierras, se resuelve sin hacer nada.

Alesha, la que sonrío a la muerte

{2}{R}

Criatura legendaria — Guerrero humano

3/2

Daña primero.

Siempre que Alesha, la que sonrío a la muerte ataque, puedes pagar {w/b}{w/b}. Si lo haces, regresa la carta de criatura objetivo con fuerza de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla girada y atacando.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada de Alesha, no puedes pagar el coste varias veces para regresar más de una carta de criatura.
- La habilidad disparada de Alesha verifica la fuerza de la carta solo cuando está en tu cementerio. La criatura seguirá estando girada y atacando si su fuerza es mayor que 2 cuando esté en el campo de batalla.
- Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca la criatura regresada. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca Alesha.
- Aunque la criatura regresada sea una criatura atacante, nunca fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.
- Los efectos que digan que la criatura regresada no puede atacar (como el de la Propaganda, o si la criatura tiene la habilidad de defensor) solo afectan a la declaración de atacantes. No impedirán que la criatura regresada entre al campo de batalla atacando.

Amalgama preciada

{1}{U}{B}

Criatura — Zombie

3/3

Siempre que una criatura entre al campo de batalla, si entró desde tu cementerio o la lanzaste desde tu cementerio, regresa la Amalgama preciada de tu cementerio al campo de batalla girada al principio del próximo paso final.

- Una carta lanzada usando su habilidad de demencia se lanza desde el exilio, no desde tu cementerio.

- La habilidad de la Amalgama preciada solo se dispara si está en tu cementerio inmediatamente después de que una criatura apropiada entre al campo de batalla. Una Amalgama preciada que ya esté en el campo de batalla no regresará al comienzo del próximo paso final si va a tu cementerio más adelante.
-

Anciana de Pendelhaven

{1}{G}

Criatura — Chamán elfo

1/1

{T}: Cada criatura 1/1 que controlas obtiene +1/+2 hasta el final del turno.

- La habilidad de la Anciana de Pendelhaven afecta solo a las criaturas 1/1 que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno o que se conviertan en criaturas 1/1 más adelante en el turno no obtendrán +1/+2.
 - La habilidad de la Anciana de Pendelhaven tiene en cuenta la fuerza y resistencia real de cada criatura, incluidos los contadores y efectos que aumentan o reducen su fuerza y/o resistencia, no solo su fuerza y resistencia base.
-

Ángel de la restitución

{3}{W}

Criatura — Ángel

3/4

Destello.

Vuela.

Cuando el Ángel de la restitución entre al campo de batalla, puedes exiliar la criatura objetivo que controlas que no sea un Ángel, luego regresa esa carta al campo de batalla bajo tu control.

- Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
 - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
 - Cuando un efecto regrese la carta exiliada “bajo tu control”, la controlas indefinidamente después de eso. Si ganaste temporalmente el control de una criatura, no regresará bajo el control de su controlador anterior. 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, una criatura de la que tomaste el control con el efecto del Ángel de la restitución se exilia.
-

Ángel de salvación

{6}{W}{W}

Criatura — Ángel

5/5

Destello, convocar. (*Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.*)

Vuela.

Cuando el Ángel de salvación entre al campo de batalla, prevén los siguientes 5 puntos de daño que se le fueran a hacer este turno a cualquier cantidad de objetivos, dividido como elijas.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para convocar un hechizo, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.
- Divides los efectos de prevención cuando la habilidad disparada del Ángel de salvación se pone en la pila, no cuando se resuelve. Debe asignarse al menos 1 “escudo” de prevención a cada objetivo. No puedes elegir más de cinco objetivos y no asignar un “escudo” a un objetivo.
- Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal para la habilidad del Ángel de salvación, se sigue aplicando la división original de los efectos de prevención, pero no se crean los efectos que se hubieran creado para los objetivos ilegales.
- Si varias fuentes fueran a hacer daño a la vez a un objetivo afectado, ese objetivo o su controlador eligen qué fuente de daño prevendrá cada “escudo”.
- Si se aplican varios efectos de reemplazo a un jugador o permanente que recibe daño, ese jugador o el controlador de ese permanente elige el orden en el que se aplican, no el controlador de la fuente de daño.

Aquel que está vacío

{5}

Criatura artefacto — Gólem

4/4

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada carta que descartaste o cuya habilidad de ciclo activaste este turno.

Ciclo {2}. (*{2}, descartar esta carta: Roba una carta.*)

- El coste de Aquel que está vacío se reduce incluso si las cartas que descartaste o cuya habilidad de ciclo activaste no están en tu cementerio.

- 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 Aquel que está vacío). El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un vez que hayas descartado tres cartas durante un turno, te cuesta {0} lanzar Aquel que está vacío. No se detendrá en {1} ni costará cantidades de maná negativas.
- La primera habilidad de Aquel que está vacío no te da permiso para descartar cartas. Necesitarás otro efecto que te permita o te indique que debes descartarlas, como una habilidad de ciclo.

Arcades, el Estratega
 {1}{G}{W}{U}
 Criatura legendaria — Dragón anciano
 3/5
 Vuela, vigilancia.
 Siempre que una criatura con la habilidad de defensor entre al campo de batalla bajo tu control, roba una carta. Cada criatura que controlas con la habilidad de defensor asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia, en vez de su fuerza, y puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

- La última habilidad de Arcades no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales. Por ejemplo, el Mordisco rabioso no hará que una criatura con la habilidad de defensor haga una cantidad de daño igual a su resistencia.
- Si Arcades deja el campo de batalla después de que una criatura con la habilidad de defensor haya atacado, esa criatura sigue siendo una criatura atacante, aunque asignará una cantidad de daño igual a su fuerza.

Arcanista de la Horda del Terror
 {1}{R}
 Criatura — Hechicero zombie
 1/3
 Arrolla.
 Siempre que el Arcanista de la Horda del Terror ataque, puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo con coste de maná convertido menor o igual que la fuerza del Arcanista de la Horda del Terror desde tu cementerio sin pagar su coste de maná. Si esa carta fuera a ir a tu cementerio este turno, en vez de eso, exíliala.

- La carta de instantáneo o de conjuro a la que haces objetivo debe tener un coste de maná convertido menor o igual que la fuerza del Arcanista de la Horda del Terror inmediatamente después de que el Arcanista de la Horda del Terror ataque. Todas las otras habilidades que se disparan cuando las criaturas que controlas ataquen no se habrán resuelto todavía.
- Si el Arcanista de la Horda del Terror deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para verificar si la carta sigue siendo un objetivo legal.

- Si lanzas la carta, lo haces como parte de la resolución de la habilidad disparada del Arcanista de la Horda del Terror. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta se ignoran, y el hechizo se resolverá antes de que se declaren bloqueadoras.
- 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.

Arco de Orazca

Tierra

Ascender. *(Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

{T}: Agrega {C}.

{5}, {T}: Roba una carta. Activa esta habilidad solo si tienes la bendición de la ciudad.

- Una vez que tienes la bendición de la ciudad, la tienes durante el resto del juego, incluso si pierdes el control de todos o algunos de tus permanentes. La bendición de la ciudad no es un permanente en sí misma y no puede ser removida por ningún efecto, tan solo es una designación que tienes.
- Si controlas diez permanentes, pero no controlas un permanente o un hechizo que se resuelva y te otorgue la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad. Por ejemplo, si controlas diez permanentes, pierdes el control de dos de ellos y luego juegas el Arco de Orazca, no tendrás la bendición de la ciudad.
- Si tu décimo permanente entra al campo de batalla y luego un permanente deja el campo de batalla inmediatamente después (probablemente debido a la “regla de leyendas” o a que sea una criatura con 0 de resistencia), obtienes la bendición de la ciudad antes de que deje el campo de batalla.
- Ascender no es una habilidad disparada y no usa la pila. Los jugadores pueden responder a un hechizo que fuera a convertirse en tu décimo permanente, pero no pueden responder al hecho de que obtengas la bendición de la ciudad una vez que controlas ese décimo permanente. Esto significa que, si tu décimo permanente es una tierra que juegas, incluido el propio Arco de Orazca, los jugadores no pueden responder antes de que obtengas la bendición de la ciudad.

Armadura etérea

{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 por cada encantamiento que controlas y tiene la habilidad de dañar primero.

- La Armadura etérea cuenta todos los encantamientos que controlas, incluida ella misma, y todas las Auras que controlas que estén anexadas a un oponente o a un permanente controlado por un oponente.

Asesina de belladona

{2}{B}{B}

Criatura — Asesino humano

2/1

Daña primero.

Cuando la Asesina de belladona entre al campo de batalla, puedes mostrar X cartas negras de tu mano. Si lo haces, la criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno.

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

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

- Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, no muestras ninguna carta.
- Tú eliges cuántas cartas quieres mostrar y qué cartas serán cuando la habilidad disparada de la Asesina de belladona se resuelve. Los jugadores no pueden realizar acciones entre el momento en que muestras las cartas y el momento en que la criatura objetivo obtiene -X/-X.

Atado en silencio

{2}{W}

Encantamiento tribal — Aura rebelde

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

- Tribal es un tipo de carta (como criatura o instantáneo), no un supertipo (como legendario). Este tipo no tiene ninguna regla que afecte a cómo se lanza o se comporta en el campo de batalla; solo permite que la carta tenga tipos de criatura sin ser una criatura.
- Si pones Atado en silencio en el campo de batalla sin lanzarlo, tal vez usando la habilidad de “reclutar” de una carta como la Exploradora de Amrou, entrará anexado a una criatura. Tú eliges la criatura cuando pones el Aura en el campo de batalla. Esto no hace objetivo a esa criatura, por lo que, por ejemplo, puedes hacer que entre al campo de batalla anexada a una criatura que controla un oponente con la habilidad de antimaleficio. Si no hay ninguna criatura en el campo de batalla a la que pueda anexarse, permanece en la zona en la que esté.
- Si Atado en silencio es anexado a una criatura que ya está atacando o bloqueando, la criatura continúa atacando o bloqueando de forma normal.

Auramantes perdidos

{2}{W}{W}

Criatura — Hechicero humano

3/3

Desmaterializarse 3. *(Esta criatura entra al campo de batalla con tres contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo de ella. Cuando sea removido el último, sacríficala.)*

Cuando los Auramantes perdidos mueran, si no tenían contadores de tiempo sobre ellos, puedes buscar en tu biblioteca una carta de encantamiento, ponerla en el campo de batalla y luego barajar tu biblioteca.

- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en su zona actual.

Azorar

{2} {U}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -3/-0 hasta el final del turno.

Roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Azorar intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta.

Baral, señor de la sumisión

{1} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/3

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

Siempre que un hechizo o habilidad que controlas contrarreste un hechizo, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta una carta.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste de los instantáneos y hechizos de conjuro que lanzas.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Baral). El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo o habilidad contrarresta un hechizo solo si contiene específicamente el verbo “contrarrestar” en su texto. Si un hechizo o habilidad que controlas hace que los objetivos de un hechizo se conviertan en ilegales, ese hechizo no se resuelve, pero tampoco es contrarrestado.

Barquero de Marea Hueca

{W} {B}

Criatura artefacto — Zombie

2/2

Cuando el Barquero de Marea Hueca entre al campo de batalla, el oponente objetivo muestra su mano y tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Exilia esa carta.

Cuando el Barquero de Marea Hueca deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada a la mano de su propietario.

- Si el Barquero de Marea Hueca deja el campo de batalla antes de que se resuelva su primera habilidad, su segunda habilidad se dispara. Esta habilidad no hace nada cuando se resuelve. Luego, su primera habilidad se resuelve y exilia la carta elegida indefinidamente.

Batidor *en-Kor*

{2}{W}

Criatura — Caballero rebelde kor

2/2

Flanquea. *(Siempre que una criatura sin la habilidad de flanquear bloquee a esta criatura, la criatura bloqueadora obtiene -1/-1 hasta el final del turno.)*

{0}: El siguiente punto de daño que se le fuera a hacer al Batidor *en-Kor* este turno, en vez de eso, se le hace a la criatura objetivo que controlas.

- Después de que la habilidad activada del Batidor *en-Kor* se resuelva, si el Batidor *en-Kor* fuera a recibir daño de varias fuentes de forma simultánea ese turno (que puede suceder, por ejemplo, si el Batidor *en-Kor* es bloqueado por varias criaturas), tú eliges de qué fuente se redirige el siguiente punto de daño. Si la habilidad del Batidor *en-Kor* se resolvió más de una vez ese turno, puedes elegir una fuente diferente por cada efecto de redirección.
- El daño que recibe el objetivo lo hace la fuente de daño original, no el Batidor *en-Kor*.
- Si la criatura objetivo deja el campo de batalla después de que la habilidad activada se resuelva pero antes de que el Batidor *en-Kor* fuera a recibir daño, el daño no es redirigido y lo recibe el Batidor *en-Kor*. Lo mismo sucede si el objetivo ya no es una criatura (o un planeswalker) en ese momento.

Blindaje craneano

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+0 por cada artefacto que controlas.

{B}{B}: Anexa el Blindaje craneano a la criatura objetivo que controlas.

Equipar {1}.

- La habilidad del Blindaje craneano lo cuenta a él mismo, así que da al menos +1/+0.
- La primera habilidad activada del Blindaje craneano no es una habilidad de equipar, pero se le parece. Lo más importante es que puede activarse en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo, incluso durante el turno de otro jugador.

Broche de contagio

{2}

Artefacto

Cuando el Broche de contagio entre al campo de batalla, pon un contador -1/-1 sobre la criatura objetivo.

{4}, {T}: Prolifera. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- Si un permanente tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre él, se remueven en pares como una acción basada en estado para que el permanente solo tenga uno de estos tipos de contadores sobre él.
- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluya proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

Bruma de furia

{1} {R}

Conjuro

Recuperar {2}. *(Puedes pagar {2} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, pon esta carta en tu mano en cuanto se resuelva.)*

Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

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

- La Bruma de furia 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.
- Cada vez que lances la Bruma de furia en un turno, su habilidad de tormenta se disparará. Cada hechizo que lances antes que ella se tendrá en cuenta al determinar la cantidad de copias que se crean, pero las ocasiones anteriores en las que creaste copias de un hechizo no se contarán.

Buccino desecador

{4} {U} {U}

Criatura — Ilusión

1/1

Destello.

Vuela.

Cuando el Buccino desecador entre al campo de batalla, contrarresta el hechizo objetivo. Pon X contadores +1/+1 sobre el Buccino desecador, donde X es el coste de maná convertido de ese hechizo.

- Si el hechizo objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad del Buccino desecador intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No pones ningún contador sobre el Buccino desecador. Si el objetivo es legal pero el hechizo no se puede contrarrestar, pon contadores sobre el Buccino desecador.
- La habilidad del Buccino desecador contrarresta el hechizo objetivo incluso si no puedes poner contadores sobre el Buccino desecador, probablemente porque el Buccino desecador dejó el campo de batalla antes de que la habilidad se resolviese.

- 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.
-

Bum
{1}{R}
Conjuro
Destruye la tierra objetivo que controlas y la tierra objetivo que no controlas.
//
Quebrar
{5}{R}
Conjuro
Destruye todas las tierras.

- Si uno de los objetivos de Bum se convierte en un objetivo ilegal, el otro es destruido igualmente.
 - Para lanzar una carta partida, eliges la mitad que quieres lanzar. En esta colección no es posible lanzar las dos mitades de una carta partida.
 - Las cartas partidas incluyen dos caras en la misma carta. Cuando pones una carta partida en la pila, solo la pones como la mitad que estás lanzando. Las características de la mitad de la carta que no lanzaste se ignoran mientras el hechizo está en la pila.
 - Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una carta partida, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Bum // Quebrar cuenta como una, no como dos.
 - Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir uno de esos nombres, pero no los dos.
 - Mientras no esté en la pila, las características de una carta partida son la combinación de sus dos mitades. Por ejemplo, Bum // Quebrar tiene un coste de maná convertido de 8. Esto implica que si un efecto te permite buscar una carta con un coste de maná convertido de 4 o menos, no podrás encontrar Bum // Quebrar.
 - Si un efecto te permite lanzar un hechizo con ciertas características, considera solo la mitad que estás lanzando. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar un hechizo de tu mano con un coste de maná convertido de 4 o menos, puedes lanzar Bum, pero no Quebrar.
 - Si copias un hechizo que es la mitad de una carta partida, la copia solo copia esa mitad. Por ejemplo, si copias Bum, la copia será solamente Bum, no Quebrar.
-

Caballero del nimbo sagrado

{W}{W}

Criatura — Caballero rebelde humano

2/2

Flanquea. *(Siempre que una criatura sin la habilidad de flanquear bloquee a esta criatura, la criatura bloqueadora obtiene -1/-1 hasta el final del turno.)*

Si el Caballero del nimbo sagrado fuera a ser destruido, regeneralo. *(Gíralo, remuévelo del combate y cura todo el daño que haya recibido.)*

{2}: El Caballero del nimbo sagrado no puede ser regenerado este turno. Solo tus oponentes pueden activar esta habilidad.

- Después de que la última habilidad se resuelva, los escudos de regeneración no se aplicarán si el Caballero del nimbo sagrado fuera a ser destruido durante el resto del turno. Esto incluye tanto su propio efecto como los escudos de regeneración de otras fuentes.
-

Caballero del Relicario

{1}{G}{W}

Criatura — Caballero humano

2/2

La Caballero del Relicario obtiene +1/+1 por cada carta de tierra en tu cementerio.

{T}, sacrificar un Bosque o Llanura: Busca en tu biblioteca una carta de tierra, ponla en el campo de batalla, luego baraja tu biblioteca.

- La primera habilidad de la Caballero del Relicario se aplica solo cuando está en el campo de batalla. En todas las demás zonas, es una carta 2/2.
-

Cáliz del vacío

{X}{X}

Artefacto

El Cáliz del vacío entra al campo de batalla con X contadores de carga sobre él.

Siempre que un jugador lance un hechizo con coste de maná convertido igual a la cantidad de contadores de carga sobre el Cáliz del vacío, contrarresta ese hechizo.

- Un coste de maná de {X}{X} significa que tienes que pagar el doble de X. Por ejemplo, si quieres que X sea 3, pagas {6} para lanzar el Cáliz del vacío.
- La cantidad de contadores de carga sobre el Cáliz del vacío solo se tiene en cuenta en el momento en que se lanza el hechizo. Cambiar la cantidad de contadores de carga sobre el Cáliz del vacío después de lanzar un hechizo no cambiará si la habilidad se dispara o si contrarresta el hechizo.
- Si no hay ningún contador de carga sobre el Cáliz del vacío, contrarresta cada hechizo con un coste de maná convertido de 0. Esto incluye los hechizos de criatura boca abajo lanzados con el coste alternativo de metamorfosis.

- El Cáliz del vacío tiene que estar en el campo de batalla cuando se termine de lanzar un hechizo para que la habilidad se dispare. Si sacrificas el Cáliz del vacío como coste para lanzar un hechizo, su habilidad no puede dispararse. Sin embargo, si deja el campo de batalla una vez que su habilidad se haya disparado, esa habilidad contrarrestará el hechizo igualmente.
-

Cáliz flujo eterno

{0}

Artefacto

Multiestímulo {2}.

El Cáliz flujo eterno entra al campo de batalla con un contador de carga sobre él por cada vez que fue estimulado.

{T}: Agrega {C} por cada contador de carga sobre el Cáliz flujo eterno.

- Si quieres, puedes lanzar el Cáliz flujo eterno sin estimularlo. Sin embargo, si el Cáliz flujo eterno no tiene contadores de carga sobre él, activar su última habilidad no producirá maná.
-

Camino al exilio

{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, poner esa carta en el campo de batalla girada y luego barajar su biblioteca.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Camino al exilio intente resolverse, el hechizo no se resuelve. El controlador de la criatura no buscará una carta de tierra básica.
 - No es necesario que el controlador de la criatura exiliada busque una tierra básica en su biblioteca. Si ese jugador no lo hace, no barajará su biblioteca.
-

Campo de ruina

Tierra

{T}: Agrega {C}.

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

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

Canto fúnebre kor

{2} {B}

Instantáneo

Todo el daño que le fuera a hacer este turno una fuente de tu elección a la criatura objetivo que controlas, en vez de eso, se hace a otra criatura objetivo.

- Eliges las dos criaturas objetivo cuando lanzas el Canto fúnebre kor, pero escoges la fuente en cuanto se resuelve.
- El daño hecho a la segunda criatura objetivo lo hace la fuente de daño original, no el Canto fúnebre kor.
- Si la segunda criatura objetivo deja el campo de batalla cuando se hace el daño, el daño sigue infligiéndose a su receptor original. Lo mismo sucede si la segunda criatura objetivo no es una criatura (o un planeswalker) en ese momento.

Cañoneo orco

{1} {R} {R}

Instantáneo

El Cañoneo orco hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo y te hace 3 puntos de daño.

Roba una carta.

- Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando el Cañoneo orco intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta, pero tampoco recibes 3 puntos de daño.

Carcelero de palacio

{2} {W} {W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Cuando el Carcelero de palacio entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Cuando el Carcelero de palacio entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que un oponente se convierta en el monarca.

- El juego empieza sin ningún monarca. Una vez que un efecto hace que un jugador sea el monarca, el juego tendrá exactamente un monarca a partir de entonces.
- Ser el monarca te da dos habilidades disparadas inherentes: “Al comienzo del paso final del monarca, ese jugador roba una carta” y “siempre que una criatura haga daño de combate al monarca, su controlador se convierte en el monarca”.
- Si no eres el monarca en cuanto la segunda habilidad del Carcelero de palacio se resuelve, la criatura será exiliada hasta que haya un nuevo monarca y que ese jugador sea uno de tus oponentes. La criatura no regresará de inmediato solo porque un oponente se convierta en el monarca.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- Si una ficha de criatura es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.

- Aunque el Carcelero de palacio deje el campo de batalla, la criatura exiliada no regresará. El juego esperará hasta la próxima vez que un oponente se convierta en el monarca.
- El oponente que controlaba la carta exiliada no tiene por qué ser el mismo que se convierte en el monarca para hacer que esa carta regrese al campo de batalla. Cualquier oponente que se convierta en el monarca hará que la carta regrese.
- En un juego de varios jugadores, si el monarca deja el juego, el jugador cuyo turno se está jugando se convierte inmediatamente en el monarca. Si el jugador cuyo turno se está jugando dejó el juego, en vez de eso, el próximo jugador por orden de turno se convierte en el monarca.

Carcelero yixlid

{1}{B}

Criatura — Hechicero zombie

2/1

Las cartas en los cementerios pierden todas sus habilidades.

- Si una habilidad se dispara cuando el objeto que la tiene va a un cementerio desde el campo de batalla, esa habilidad se dispara desde el campo de batalla y no se ve afectada por el Carcelero yixlid.
- Si una habilidad se dispara cuando el objeto que la tiene va a un cementerio desde cualquier parte que no sea el campo de batalla, como el Colmilludo krosano o la Narcomiba, esa habilidad se dispara desde el cementerio. El Carcelero yixlid impide que esas habilidades se disparen. Esto incluye las habilidades que se disparan cuando una carta va a un cementerio “desde cualquier parte”, incluso si esa carta estaba en el campo de batalla.
- Algunos efectos de reemplazo hacen que una carta vaya a otro sitio en lugar de ir a un cementerio (como el del Coloso de acero oscuro). Estos efectos implican que la carta nunca llega al cementerio, así que el Carcelero yixlid no afecta a esa habilidad.
- Algunas cartas tienen habilidades que se aplican “en cuanto [esta carta] entre al campo de batalla” o indican que “[esta carta] entra al campo de batalla con” cierta cantidad de contadores. Aunque estas cartas no tendrán estas habilidades en el cementerio, se aplicarán si las cartas van al campo de batalla desde el cementerio (tal vez por Zombificar). Lo que importa es que estas cartas tendrán estas habilidades en el campo de batalla.
- Si una carta con la habilidad de cambiaformas está en el cementerio, sigue teniendo todos los tipos de criatura.
- Si una carta en un cementerio tiene una habilidad que define un * en su fuerza o resistencia, ese * es 0. Por ejemplo, el Tarmogoyf es una carta de criatura 0/1 en tu cementerio mientras controlas el Carcelero yixlid.
- Si un hechizo o habilidad te permite lanzar un hechizo desde tu cementerio, el primer paso para hacerlo es moverlo a la pila. Se pueden aplicar los costes adicionales y alternativos de ese hechizo. Sin embargo, si una habilidad propia de una carta te permite lanzarla desde tu cementerio (como la habilidad de retrospectiva), el Carcelero yixlid detiene esa habilidad.

Catalejo hechizado

{2}

Artefacto

En cuanto el Catalejo hechizado entre al campo de batalla, mira la mano de un oponente y luego elige cualquier nombre de carta.

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

- Puedes elegir cualquier nombre de carta, incluso si esa carta no tiene una habilidad activada normalmente. No estás limitado a los nombres de las cartas que viste en la mano de tu oponente.
- No puedes elegir el nombre de una ficha a menos que esa ficha tenga el mismo nombre que una carta.
- 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. La última habilidad del Catalejo hechizado no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- Una habilidad activada de maná es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
- El Catalejo hechizado afecta a las cartas al margen de la zona en la que estén. Esto incluye las cartas en la mano, las cartas en el cementerio y las cartas exiliadas.

Cavernas de gemas

Tierra legendaria

Si las Cavernas de gemas están en tu mano inicial y no eres el jugador inicial, puedes comenzar el juego con las Cavernas de gemas en el campo de batalla con un contador de suerte sobre ellas. Si lo haces, exilia una carta de tu mano.

{T}: Agrega {C}. Si las Cavernas de gemas tienen un contador de suerte sobre ellas, en vez de eso, agrega un maná de cualquier color.

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
 - Si se ponen varias copias de las Cavernas de gemas en el campo de batalla bajo el control de un solo jugador antes de que empiece el juego, la “regla de leyendas” no pondrá las cartas sobrantes en el cementerio de ese jugador hasta que el jugador inicial tenga la prioridad durante el primer paso de mantenimiento del juego. No se podrán girar las cartas sobrantes para obtener maná.
-

Cazadora de Krufix

{1}{G}{G}

Criatura encantamiento — Centauro

2/4

Juega mostrando la primera carta de tu biblioteca.

Puedes jugar tierras desde la parte superior de tu biblioteca.

Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida.

- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no muestras la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si juegas una tierra desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que hayas resuelto todos los efectos de reemplazo que modifican la tierra que entra al campo de batalla, como el de Vesuva.
 - Mientras juegues mostrando la primera carta de tu biblioteca, si robas varias cartas, tendrás que mostrar cada carta antes de robarla. Si pones varias cartas en la parte superior de tu biblioteca a la vez, solo tendrás que mostrar la nueva primera carta.
 - La Cazadora de Krufix no cambia cuándo puedes jugar tierras. Solo puedes hacerlo durante tu fase principal cuando tengas la prioridad y la pila esté vacía.
 - Jugar una tierra desde la parte superior de tu biblioteca cuenta como tu jugada de tierra del turno. Después de jugar una tierra durante tu turno, no podrás jugar una tierra adicional desde la parte superior de tu biblioteca a menos que otro efecto (como el de Azusa, perdida pero buscando) te lo permita.
-

Censurador aven

{2}{W}

Criatura — Hechicero ave

2/1

Destello.

Vuela.

Si un oponente fuera a buscar en una biblioteca, en vez de eso, ese jugador busca en las cuatro primeras cartas de esa biblioteca.

- Cada búsqueda funciona de forma normal, pero el oponente que la lleva a cabo solo ve las cuatro primeras cartas de esa biblioteca. No puede mirar las demás cartas de esa biblioteca. Las cartas que no sean las cuatro primeras de la biblioteca no se pueden encontrar durante la búsqueda, incluso si se las puede identificar de alguna manera.
 - Para los efectos que verifican si un jugador buscó en una biblioteca o puede hacerlo, buscar las cuatro primeras cartas de esa biblioteca cuenta como buscar en esa biblioteca.
 - Si un efecto usa el verbo “buscar” una vez pero permite que un oponente busque varias cartas, las cuatro primeras cartas no cambian durante toda la búsqueda. Encontrar una carta no hará que se incluya la quinta carta en la búsqueda.
 - Después de completar la búsqueda, se baraja toda la biblioteca.
-

Chamán nantuko

{2}{G}

Criatura — Chamán insecto

3/2

Cuando el Chamán nantuko entre al campo de batalla, si no controlas tierras giradas, roba una carta.

Suspender 1—{2}{G}{G}. *(En lugar de lanzar esta carta de tu mano, puedes pagar {2}{G}{G} y exiliarla con un contador de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná. Tiene la habilidad de prisa.)*

- Si controlas alguna tierra girada justo después de que el Chamán nantuko entre al campo de batalla, su habilidad no se dispara. Si controlas alguna tierra girada en cuanto la habilidad se resuelve, no robas una carta. Sin embargo, tus tierras pueden girarse y enderezarse de nuevo entre estas acciones.
-

Cólera de los dioses

{1}{R}{R}

Conjuro

La Cólera de los dioses hace 3 puntos de daño a cada criatura. Si una criatura que recibió daño de esta manera fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- Las criaturas no están obligadas a recibir daño letal de la Cólera de los dioses para ser exiliadas. Tras recibir daño, si fueran a morir por cualquier motivo ese turno, en vez de eso serán exiliadas.
-

Comandante benalita

{3}{W}

Criatura — Soldado humano

/

Tanto la fuerza como la resistencia del Comandante benalita son iguales a la cantidad de Soldados que controlas.

Suspender X—{X}{W}{W}. X no puede ser 0.

Siempre que se remueva un contador de tiempo del Comandante benalita mientras está exiliado, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Comandante benalita se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Cuando se remueve el último contador de tiempo de un Comandante benalita suspendido, se dispararán tanto su habilidad disparada como la habilidad disparada “juega esta carta” de suspender. Se pueden poner en la pila en cualquier orden.
- Mientras el Comandante benalita esté en el campo de batalla, su primera habilidad lo contará a él mismo.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Comandante benalita puede convertirse en letal si otros Soldados que controlas dejan el campo de batalla durante ese turno.

Comerciante plumizo de Asfodel

{3}{B}{B}

Criatura — Zombie

2/4

Cuando el Comerciante plumizo de Asfodel entre al campo de batalla, cada oponente pierde X vidas, donde X es tu devoción al negro. Ganas vidas igual a la cantidad de vidas perdidas de esta manera. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

- La cantidad de vidas que ganas es el total de vidas perdidas, no simplemente el valor de X.
- Los símbolos de maná incoloros y genéricos ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná píraxiano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
- Cuentas la cantidad de símbolos de maná negro entre los costes de maná de los permanentes que controlas en cuanto se resuelve la habilidad del Comerciante plumizo de Asfodel. La contribución del Comerciante plumizo de Asfodel a tu devoción al negro se contará si sigue en el campo de batalla en ese momento.
- Si pones un Aura sobre un permanente de un oponente, tú sigues teniendo el control del Aura y los símbolos de maná en su coste de maná cuentan para tu devoción.

Compañero de manada de Ajani

{1}{W}

Criatura — Soldado felino

2/2

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre el Compañero de manada de Ajani.

- La habilidad del Compañero de manada de Ajani se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida de la Pluma del paraíso o 2 vidas de la Micóloga.
 - Si el Compañero de manada de Ajani recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarlo.
 - Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad del Compañero de manada de Ajani 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 del Compañero de manada de Ajani se dispara una sola vez.
-

Conflagrar

{X}{X}{R}

Conjuro

Conflagrar hace X puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de objetivos.

Retrospectiva—{R}{R}, descartar X cartas. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- Divides el daño cuando lanzas Conflagrar, no cuando se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. No puedes elegir más de X objetivos ni asignar 0 puntos de daño a un objetivo.
 - Si X es 0, Conflagrar no tiene ningún objetivo y no hace daño.
 - Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal para Conflagrar, se sigue aplicando la división del daño original, pero no se hace el daño que hubieran recibido los objetivos ilegales.
 - Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, incluye el valor elegido para esa X al determinar el coste de maná convertido de ese hechizo, incluso si se lanzó con retrospectiva y no se usó maná para pagar X.
-

Confluencia mística

{3}{U}{U}

Instantáneo

Elige tres. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}.
 - Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.
 - Roba una carta.
- Al margen de qué combinación de modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
 - Si eliges el segundo modo más de una vez, tú escoges el orden relativo para regresar las criaturas objetivo.
 - Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que la Confluencia mística acabe de resolverse.
 - Si se copia la Confluencia mística, el efecto que crea la copia normalmente te permitirá elegir nuevos objetivos, pero no podrás elegir nuevos modos.
 - Si eliges el primero y/o el segundo modo pero todos los objetivos se convierten en ilegales antes de que la Confluencia mística se resuelva, el hechizo no se resolverá. Si también elegiste el último modo una o dos veces, no robarás ninguna carta. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.
-

Conscriptos fervientes

{4}{R}

Criatura — Guerrero humano

3/3

Prisa.

Cuando los Conscriptos fervientes entren al campo de batalla, gana el control del permanente objetivo hasta el final del turno. Endereza ese permanente. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- La habilidad disparada puede hacer objetivo a cualquier permanente, incluso uno que esté enderezado o uno que ya controles.
-

Consideración detallada

{2}{U}{U}

Instantáneo

El jugador objetivo roba cuatro cartas, luego descarta tres cartas. Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, en vez de eso, ese jugador roba cuatro cartas, luego descarta dos cartas.

- Si un hechizo o habilidad copia la Consideración detallada, el jugador objetivo descarta tres cartas por la copia después de robar cuatro cartas. La razón es que la copia no fue lanzada.
-

Cosechador de almas

{4}{B}{B}

Criatura — Demonio

5/5

Toque mortal.

Siempre que otra criatura que no sea ficha muera, puedes robar una carta.

- Si otra criatura que no sea ficha muere al mismo tiempo que el Cosechador de almas, su habilidad se dispara por esa criatura.
-

Cronista de los eones

{3}{U}{U}

Criatura — Avatar

/

Tanto la fuerza como la resistencia del Cronista de los eones son iguales a la cantidad de cartas que haya en tu mano.

Suspender X—{X}{3}{U}. X no puede ser 0.

Siempre que se remueva un contador de tiempo del Cronista de los eones mientras está exiliado, roba una carta.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Cronista de los eones se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
 - Cuando se remueva el último contador de tiempo de un Cronista de los eones suspendido, se dispararán tanto su habilidad disparada como la habilidad disparada “juega esta carta” de suspender. Se pueden poner en la pila en cualquier orden.
 - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Cronista de los eones puede convertirse en letal si algunas cartas dejan tu mano durante ese turno.
-

Crovax, héroe predominante

{4}{W}{W}

Criatura legendaria — Noble humano

4/4

Las otras criaturas blancas obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean blancas obtienen -1/-1.

Pagar 2 vidas: Regresa a Crovax, héroe predominante a la mano de su propietario.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas blancas puede convertirse en letal si Crovax deja el campo de batalla durante ese turno, y el daño no letal hecho a las criaturas no blancas puede convertirse en letal si Crovax entra al campo de batalla durante ese turno.
- Si un segundo Crovax, héroe predominante pasa a estar bajo tu control, pondrás uno en el cementerio de su propietario debido a la “regla de leyendas” al mismo tiempo que cualquier criatura que reciba -2/-2 vaya al cementerio de su propietario por tener una resistencia de 0 o menos.
- La última habilidad de Crovax solo puede activarse mientras esté en el campo de batalla.

Cruzado celestial

{2}{W}{W}

Criatura — Espíritu

2/2

Destello.

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

Vuela.

Las otras criaturas blancas obtienen +1/+1.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura blanca puede convertirse en letal si el Cruzado celestial deja el campo de batalla durante ese turno.

Cuchilla arqueada

{3}{R}{R}

Conjuro

La Cuchilla arqueada hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo. Exilia la Cuchilla arqueada con tres contadores de tiempo sobre ella.

Suspender 3—{2}{R}. *(En lugar de lanzar esta carta de tu mano, puedes pagar {2}{R} y exiliarla con tres contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.)*

- Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando la Cuchilla arqueada intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No puedes exiliarla con contadores de tiempo sobre ella.
- Cada vez que lances la Cuchilla arqueada, se volverá a suspender cuando se resuelva para que puedas volver a lanzarla tres turnos después.

Cuerpo y alma
{3}{G}
Encantamiento
Todos los Bosques y los Saprolines son criaturas
Saprolines verdes 1/1 y tierras Bosques además de sus
otros tipos. *(Están afectadas por el mareo de invocación.)*

- Cada Bosque y Saprolin tendrá los tipos de carta criatura y tierra, y los subtipos Bosque y Saprolin. Cada subtipo conserva su correlación con el propio tipo: Bosque no es un tipo de criatura y Saprolin no es un tipo de tierra.
- Cada Bosque tiene la habilidad “{T}: Agrega {G}.”
- Los Bosques entran al campo de batalla como criaturas tierra y las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla se dispararán. Como no controlaste esas criaturas desde que empezó tu turno, no puedes pagar el coste {T} de su habilidad de maná.
- Los Saprolines entran al campo de batalla como criaturas tierra y las habilidades que se disparan siempre que una tierra entre al campo de batalla se dispararán.

Declarar indigno
{1}{W}
Instantáneo
Elige la criatura atacante o bloqueadora objetivo.
Adivina 3, luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Declarar indigno hace una cantidad de daño igual al coste de maná convertido de esa carta a esa criatura.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Declarar indigno intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinas 3 ni muestras ninguna carta.
- Destruir una criatura bloqueadora no hará que ninguna de las criaturas a las que bloqueaba deje de estar bloqueada. No harán daño de combate al jugador o planeswalker defensor (a menos que tengan la habilidad de arrollar).

Degollador de Zulaport
{1}{B}
Criatura — Bribón humano aliado
1/1
Siempre que el Degollador de Zulaport u otra criatura que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si otra criatura que controlas muere al mismo tiempo que el Degollador de Zulaport, su habilidad se dispara por esa criatura.
-

Descarga de lava
{R}
Conjuro — Arcano
La Descarga de lava hace 3 puntos de daño al jugador o planeswalker objetivo.

- Arcano es un subtipo de hechizo que no tiene ningún significado de reglas inherente. Puede que otros efectos de cartas que no aparecen en la colección *Espiral del tiempo Remasterizada* lo mencionen.
-

Deseo brillante
{G}{W}
Conjuro
Puedes mostrar una carta multicolor de fuera del juego de la cual eres propietario y ponerla en tu mano. Exilia el Deseo brillante.

- 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 sidebar. Puedes consultar tu sidebar en todo momento.
-

Despojo súbito
{1}{B}{B}
Instantáneo
Fracción de segundo. (*Mientras este hechizo esté en la pila, los jugadores no pueden lanzar hechizos o activar habilidades que no sean habilidades de maná.*)
Hasta el final del turno, las criaturas que controla el jugador objetivo pierden todas sus habilidades y tienen una fuerza y resistencia base de 0/2.

- El Despojo súbito sobrescribe todos los efectos que fijan la fuerza y resistencia de una criatura. Cualquier efecto o contadores existentes que aumenten, reduzcan o intercambien la fuerza y/o resistencia de una criatura se siguen aplicando a la fuerza y resistencia nuevas de la criatura.
 - El Despojo súbito solo afecta a las criaturas que el jugador objetivo controla en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empiece a controlar más adelante en el turno no cambiarán su fuerza o resistencia ni perderán habilidades.
-

Deterioro brusco
{B}{G}
Instantáneo
Este hechizo no puede ser contrarrestado.
Destruye el permanente objetivo que no sea tierra con coste de maná convertido de 3 o menos.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo al Deterioro brusco. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el Deterioro brusco no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.

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

Devolver el equilibrio

Conjuro

Suspender 6—{W}.

Cada jugador elige una cantidad de tierras que controla igual a la cantidad de tierras controladas por el jugador que controla menos tierras, luego sacrifica el resto. Los jugadores sacrifican criaturas y descartan cartas de la misma manera.

- Cuando Devolver el equilibrio se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige la cantidad apropiada de tierras que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. A continuación, todas las tierras que no se eligieron se sacrifican al mismo tiempo. Después, comenzando con el jugador cuyo turno se está jugando, cada jugador elige la cantidad apropiada de criaturas que controla; luego, sacrifica sus otras criaturas después de que se hayan tomado todas las decisiones. Por último, los jugadores eligen cartas de su mano sin mostrarlas en el mismo orden y descartan las cartas restantes.
- Todas las habilidades que se disparen durante este proceso irán a la pila después de que Devolver el equilibrio termine de resolverse.
- Las habilidades de las criaturas sacrificadas pueden modificarse o dispararse cuando se sacrifiquen las tierras, pero no modificarán ni se dispararán cuando se descarten las cartas. Las habilidades de las tierras sacrificadas no modificarán ni se dispararán cuando se sacrifiquen las criaturas o se descarten las cartas.

Devorador sin rostro

{2} {B}

Criatura — Horror pesadilla

2/1

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

Cuando el Devorador sin rostro entre al campo de batalla, exilia otra criatura objetivo con la habilidad de desvanecerse.

Cuando el Devorador sin rostro deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Si el Devorador sin rostro deja el campo de batalla antes de que se resuelva su primera habilidad disparada, se dispara su última habilidad. Esta habilidad no hace nada cuando se resuelve. Luego, su primera habilidad se resuelve y exilia la criatura objetivo indefinidamente.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

- Si entran tres copias del Devorador sin rostro al campo de batalla en momentos distintos y no hay otras criaturas con la habilidad de desvanecerse en el campo de batalla, esto provocará un bucle infinito. El juego termina en empate a menos que un jugador logre interrumpir el bucle de alguna manera.

Diablillo hierbapestosa

{2} {B}

Criatura — Diablillo

1/2

Vuela.

Siempre que el Diablillo hierbapestosa haga daño de combate a una criatura, destruye esa criatura.

Dragar 5. *(Si fueras a robar una carta, en vez de eso, puedes moler cinco cartas. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio a tu mano.)*

- Dragar puede reemplazar cualquier robo de carta, no solo el de tu paso de robar.
- Si un efecto pone una carta en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, no estás robando una carta. Dragar no puede reemplazar este suceso.
- Un robo de carta no se puede reemplazar por varias habilidades de dragar.
- No puedes intentar usar la habilidad de dragar si no tienes suficientes cartas en tu biblioteca.
- Una vez que hayas anunciado que vas a aplicar la habilidad de dragar de una carta para reemplazar un robo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que hayas puesto esa carta en tu mano y hayas molido las cartas.
- Si vas a robar varias cartas, cada robo se realiza de uno en uno. Por ejemplo, si se te indica que robes dos cartas y reemplazas el primer robo con una habilidad de dragar, se puede usar otra carta con una habilidad de dragar (incluida una que hayas molido mediante la primera habilidad de dragar) para reemplazar el segundo robo.

Dichoso del caos

{6} {R} {R}

Criatura — Horror diablo

3/4

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

Destreza.

Cuando el Dichoso del caos entre al campo de batalla, descarta tu mano, luego roba tres cartas.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la del Dichoso del caos). El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- La primera habilidad del Dichoso del caos no puede reducir los {R} {R} de su coste.
- Destreza es una palabra clave que significa “siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del 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.
- Si no tienes cartas en la mano cuando el Dichoso del caos entre al campo de batalla, solo robas tres cartas.

Dignatario Cuerno de Piedra

{3}{W}

Criatura — Soldado rinoceronte

1/4

Cuando el Dignatario Cuerno de Piedra entre al campo de batalla, el oponente objetivo se salta su próxima fase de combate.

- Si más de un Dignatario Cuerno de Piedra entra al campo de batalla y sus habilidades hacen objetivo al mismo oponente, ese oponente se saltará la cantidad correspondiente de fases de combate (si es necesario, durante varios turnos). Saltarse una sola fase de combate no satisfará todos los efectos.
- Una vez que empiece una fase de combate, no puede saltarse. Si un Dignatario Cuerno de Piedra entra al campo de batalla durante el combate, esto no afectará a dicho combate, incluso si es el turno del oponente elegido como el objetivo de la habilidad disparada.

Draco espinazo de látigo

{3}{U}{U}

Criatura — Draco

3/3

Vuela.

Metamorfosis {2}{W}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

- Si el Draco espinazo de látigo está boca abajo y lo bloquea una criatura sin la habilidad de volar, ponerlo boca arriba no hará que deje de estar bloqueado ni impedirá que la criatura bloqueadora le haga daño de combate.

Dralnu, señor liche

{3}{U}{B}

Criatura legendaria — Hechicero zombie

3/3

Si se le fuera a hacer daño a Dralnu, señor liche, en vez de eso, sacrifica esa misma cantidad de permanentes.

{T}: La carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio gana la habilidad de retrospectiva hasta el final del turno. Su coste de retrospectiva es igual a su coste de maná. *(Puedes lanzar esa carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliala.)*

- Dralnu es uno de los permanentes que puedes sacrificar mientras aplicas su efecto de reemplazo.

- Si Dralnu fuera a recibir más daño que la cantidad de permanentes que controlas, en vez de eso, sacrifica todos los permanentes que controlas.
- Si cualquiera de los permanentes sacrificados fuera a hacer o recibir daño al mismo tiempo que Dralnu, hace o recibe daño al mismo tiempo que es sacrificado. Las habilidades de los permanentes sacrificados que fueran a dispararse por ese daño no se disparan, pero las habilidades de otros permanentes que se disparan por el mismo daño, sí.
- Si lanzas un hechizo con retrospectiva, no puedes pagar costes alternativos, como los costes de sobrecarga. Sí que puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo con retrospectiva.
- Si una carta tiene varias habilidades de retrospectiva, puedes escoger cuál coste de retrospectiva quieres pagar.
- Si una carta partida gana la habilidad de retrospectiva, solo deberás pagar el coste de la mitad que lances.
- Si una carta sin coste de maná gana la habilidad de retrospectiva con la habilidad de Dralnu, no tiene coste de retrospectiva. No puede ser lanzada de esta manera.

Dríada de Yavimaya

{1}{G}{G}

Criatura — Dríada

2/1

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

Cuando la Dríada de Yavimaya entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Bosque, ponerla en el campo de batalla girada bajo el control del jugador objetivo y luego barajar tu biblioteca.

- Puedes ser el objetivo de la habilidad disparada de la Dríada de Yavimaya.
- En un juego de varios jugadores, si dejas el juego, el Bosque del que eres propietario deja el juego contigo. En vez de eso, si otro jugador que recibió tu Bosque de la Dríada de Yavimaya deja el juego, se exilia esa tierra.

Dríada enramada

Tierra criatura — Dríada bosque

1/1

(La Dríada enramada no es un hechizo, está afectada por el marea de invocación y tiene “{T}: Agrega {G}”.)

- Bosque es un tipo de tierra y Dríada es un tipo de criatura.
- Debido a su indicador de color (que aparece a la izquierda de la línea de tipo), la Dríada enramada es verde. Los indicadores de color se aplican en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- La Dríada enramada se juega como una tierra. No usa la pila, no es un hechizo, no se puede responder a ella, no tiene coste de maná y cuenta como tu jugada de tierra del turno.
- Si la Dríada enramada cambia a otro tipo de tierra básica, sigue siendo una criatura Dríada verde.

- Si una Dríada enramada gana la habilidad de destello o si puedes jugar la Dríada enramada como si la tuviera (por ejemplo, gracias a Teferi, mago de Zhalfir o a la Alerta del explorador), puedes ignorar las reglas normales sobre cuándo jugar una tierra durante tu turno, pero ninguna otra restricción. No puedes jugar la Dríada enramada durante el turno de otro jugador y tampoco puedes jugarla si no te queda ninguna jugada de tierra.

Drubb del fango

{3}{B}{B}

Criatura — Bestia

3/3

Destello.

Cuando el Drubb del fango entre al campo de batalla, cambia el objetivo del hechizo objetivo que hace objetivo a una única criatura por el Drubb del fango.

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

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

- El Drubb del fango pasa a ser el objetivo del hechizo solo si es un objetivo legal para ese hechizo.
- Si un hechizo tiene varios objetivos, no puedes hacerlo objetivo con la habilidad del Drubb del fango, incluso si solo uno de esos objetivos es una criatura o si todos esos objetivos menos uno se convirtieron en ilegales.
- Si un hechizo tiene varios objetivos pero hace objetivo a la misma criatura con todos ellos (por ejemplo, si las Semillas de fuerza hacen objetivo a la misma criatura tres veces), puedes hacer objetivo a ese hechizo con la habilidad del Drubb del fango. En ese caso, cambias todos esos objetivos por el Drubb del fango.

Efímero fluctuante

{1}{W}{W}

Criatura — Elemental

3/1

Vuela.

Cuando el Efímero fluctuante entre al campo de batalla, exilia otro permanente objetivo. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- La carta exiliada regresará al campo de batalla al comienzo del paso final incluso si el Efímero fluctuante ya no está en el campo de batalla.
- Si el permanente que regresa al campo de batalla tiene habilidades que se disparan al comienzo del paso final, esas habilidades no se dispararán ese turno.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era antes.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

El pasado en llamas

{3} {R}

Conjuro

Cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio gana la habilidad de retrospectiva hasta el final del turno.

Su coste de retrospectiva es igual a su coste de maná.

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

- El pasado en llamas solo afecta a las cartas en tu cementerio en el momento en que se resuelve. Las cartas de instantáneo y de conjuro que vayan a tu cementerio más adelante en el turno no ganarán la habilidad de retrospectiva.
- Si lanzas un hechizo con retrospectiva, no puedes pagar costes alternativos, como los costes de sobrecarga. Sí que puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo con retrospectiva.
- Si una carta tiene varias habilidades de retrospectiva, puedes escoger cuál coste de retrospectiva quieres pagar.
- Si una carta partida gana la habilidad de retrospectiva, solo deberás pagar el coste de la mitad que lances.
- Si una carta sin coste de maná gana la habilidad de retrospectiva de El pasado en llamas, no tiene coste de retrospectiva. No puede ser lanzada de esta manera.

Elemental de azufre

{2} {R}

Criatura — Elemental

3/2

Destello.

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

Las criaturas blancas obtienen +1/-1.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas blancas puede convertirse en letal si el Elemental de azufre entra al campo de batalla durante ese turno.
- Los jugadores no pueden realizar acciones entre el momento en que el Elemental de azufre entra al campo de batalla y el momento en que se realizan las acciones basadas en estado.

Elemental marítimo

{4} {U} {U}

Criatura — Elemental

5/4

Metamorfosis {5} {U} {U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

Cuando el Elemental marítimo se ponga boca arriba, cada oponente se salta su próximo paso de enderezar.

- Saltarse el “próximo” paso de enderezar es una acción acumulativa. Si un jugador pone boca arriba dos Elementales marítimos en el mismo turno, todos los oponentes de ese jugador se saltarán sus dos próximos pasos de enderezar.
- Si un efecto dice que algo no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador, ese efecto se aplica al próximo paso de enderezar que no se salte.

Elfo trenzas sangrientas

{2} {R} {G}

Criatura — Berserker elfo

3/2

Prisa.

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

- El coste de maná convertido de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste. Por ejemplo, el Elfo trenzas sangrientas siempre tiene un coste de maná convertido de 4.
- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Encantador de bestias

{2} {G} {G}

Criatura — Druida elfo

2/3

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

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

Entidad de la tormenta

{1}{R}

Criatura — Elemental

1/1

Prisa.

La Entidad de la tormenta entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella por cada otro hechizo lanzado este turno.

- La cantidad de otros hechizos lanzados este turno se determina en cuanto la Entidad de la tormenta entra al campo de batalla. Contará los hechizos que se lanzaron mientras la Entidad de la tormenta estaba en la pila. No contará las copias de los hechizos que se crearon directamente en la pila.

Entidad del espejo

{2}{W}

Criatura — Metamorfo

1/1

Cambiaformas. (*Esta carta es de todos los tipos de criatura.*)

{X}: Hasta el final del turno, las criaturas que controlas tienen una fuerza y resistencia base de X/X y ganan todos los tipos de criatura.

- La habilidad de cambiaformas se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- La habilidad de la Entidad del espejo sobrescribe todos los efectos previos que fijaban la fuerza y/o resistencia base de una criatura. Cualquier efecto o contadores existentes que aumenten o disminuyan la fuerza y/o resistencia de una criatura se siguen aplicando a la fuerza y resistencia nuevas de la criatura.

Enviar al pasado

{1}{U}

Instantáneo

Puedes exiliar una carta azul de tu mano en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de Enviar al pasado), 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.
-

Episodio psicótico

{1}{B}{B}

Conjuro

El jugador objetivo muestra su mano y la primera carta de su biblioteca. Tú eliges una carta mostrada de esta manera. Ese jugador pone la carta elegida en el fondo de su biblioteca.

Demencia {1}{B}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

- Puedes elegir cualquier carta que el Episodio psicótico haga mostrar al jugador, incluso si esa carta ya fue mostrada por otro efecto.
-

Ermitaño thelonita

{3}{G}

Criatura — Chamán elfo

1/1

Todos los Saprolines obtienen +1/+1.

Metamorfosis {3}{G}{G}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

Cuando el Ermitaño thelonita se ponga boca arriba, crea cuatro fichas de criatura Saprolín verdes 1/1.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Saprolín puede convertirse en letal si el Ermitaño thelonita deja el campo de batalla durante ese turno.
-

Errante meditabundo

{4}{U}

Criatura — Elemental

2/2

Vuela.

Cuando el Errante meditabundo entre al campo de batalla, roba dos cartas.

Evocar {2}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrífilo cuando entre al campo de batalla.)*

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

Escarbador de tumbas

{3}{B}

Criatura — Zombie

2/2

Demencia {1}{B}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

Cuando el Escarbador de tumbas entre al campo de batalla, si se pagó su coste de demencia, puedes regresar la carta de criatura objetivo de un cementerio a la mano de su propietario.

- El coste de demencia del Escarbador de tumbas se pagó si lo lanzaste con su habilidad de demencia, incluso si un efecto cambió la cantidad de maná que pagaste por ese coste.
-

Esclavizar

{4}{B}{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Tú controlas la criatura encantada.

Al comienzo de tu mantenimiento, la criatura encantada hace 1 punto de daño a su propietario.

- Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexado a él. Permanecerán anexados, pero sus habilidades que hablen de “tú” no se referirán a ti, sino a su controlador. El controlador de dicho Equipo puede activar su habilidad de equipar para volver a ponérselo a una de sus criaturas durante su fase principal.
-

Espectro vinculado

{2}{U}

Criatura — Homúnculo

0/2

Defensor, prisa.

{T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

- Robas una carta y descartas una carta mientras la habilidad del Espectro vinculado se resuelve. No puede ocurrir nada entre estas cosas y ningún jugador puede realizar acciones.
-

Espíritu guardián simiesco

{2}{R}

Criatura — Espíritu simio

2/2

Exiliar el Espíritu guardián simiesco de tu mano: Agrega {R}.

- Si el coste de un hechizo o habilidad incluye regresar una criatura a tu mano y pagar maná, no puedes activar la habilidad de maná del Guardián simiesco después de regresarlo a tu mano. Esto se debe a que las habilidades de maná deben activarse antes de empezar a pagar los costes.
-

Estallido de hechizo

{X}{U}

Instantáneo

Recuperar {3}. *(Puedes pagar {3} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, pon esta carta en tu mano en cuanto se resuelva.)*

Contrarresta el hechizo objetivo con coste de maná convertido de X.

- 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.

Estandarte del vencedor

{5}

Artefacto

En cuanto el Estandarte del vencedor entra al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +1/+1.

Siempre que lances un hechizo de criatura del tipo elegido, roba una carta.

- La elección de tipo de criatura se hace en cuanto el Estandarte del vencedor entra al campo de batalla. Los jugadores no pueden responder a esta elección. La bonificación se aplica de inmediato.
- La última habilidad del Estandarte del vencedor se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si el hechizo de criatura es contrarrestado.
- Para elegir un tipo de criatura, debes elegir un tipo de criatura existente, como Hongo o Fragmentado. No puedes elegir varios tipos de criatura, como Fragmentado Hongo. Los tipos de carta, como artefacto, no pueden ser elegidos, y tampoco pueden elegirse los subtipos que no sean tipos de criatura, como Jace, Vehículo o Tesoro.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura que controlas del tipo elegido puede convertirse en letal si el Estandarte del vencedor deja el campo de batalla durante ese turno.

Etali, la Tempestad Primigenia

{4}{R}{R}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

6/6

Siempre que Etali, la Tempestad Primigenia ataque, exilia la primera carta de la biblioteca de cada jugador.

Luego puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de entre esas cartas sin pagar sus costes de maná.

- Si lanzas alguna de las cartas exiliadas, lo haces como parte de la resolución de la habilidad disparada. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta se ignoran, y los hechizos se resuelven antes de que se declaren bloqueadoras.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.

- Si una carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas más de una de las cartas exiliadas, eliges el orden en el que las lanzas. Un hechizo lanzado de esta manera puede ser objetivo de un hechizo posterior que lances de esta manera. Sin embargo, los hechizos de permanente lanzados de esta manera no se resolverán hasta que termines de lanzar hechizos, por lo que los permanentes en los que se conviertan no pueden ser objetivo de hechizos lanzados de esta manera. Por ejemplo, si exilias la Jugada gemela y la Descarga de rayos, puedes lanzar la Descarga de rayos y luego lanzar la Jugada gemela haciéndole objetivo; pero si exilias una carta de criatura y una carta de Aura, no puedes lanzar esa Aura haciendo objetivo a esa criatura.
- Todas las cartas no lanzadas, incluidas las cartas de tierra, permanecen en el exilio. No pueden lanzarse en turnos posteriores, incluso si Etali ataca de nuevo.
- Como todas las criaturas atacantes se eligen a la vez, una criatura lanzada de esta manera no puede atacar durante el mismo combate que Etali, incluso si tiene la habilidad de prisa.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos o permanentes que controlas con la primera habilidad de Etali.

Experimento épico

{X} {U} {R}

Conjuro

Exilia las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro con coste de maná convertido de X o menos que se encuentren entre ellas sin pagar sus costes de maná. Luego, pon en tu cementerio todas las cartas exiliadas de esta manera que no fueron lanzadas.

- Lanzas las cartas de una en una, eligiendo los modos, objetivos, etcétera. La última carta que lances será la primera en resolverse.
- Cuando lances una carta de instantáneo o de conjuro de esta manera, ignora las restricciones de tiempo basadas en el tipo de la carta. Se deben seguir las demás restricciones de tiempo, como “lanza [esta carta] solo durante el combate”.
- Si no puedes lanzar una carta, tal vez porque no hay objetivos legales disponibles o porque eliges no hacerlo, irá a tu cementerio.
- 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.

Extirpar

{B}

Instantáneo

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

Elige una carta objetivo en un cementerio que no sea una carta de tierra básica. Busca en el cementerio, mano y biblioteca de su propietario todas las cartas con el mismo nombre que esa carta y exílialas. Luego ese jugador baraja su biblioteca.

- Como el primer paso para lanzar un hechizo es moverlo de la zona en la que está, Extirpar no puede usarse para impedir que se lance un hechizo con retrospectiva después de que su controlador haya anunciado que lo lanzará.
 - No tienes por qué encontrar y exiliar las cartas con el mismo nombre que la carta objetivo en la mano o biblioteca de su propietario si no quieres, pero sí que debes exiliar las cartas del cementerio de ese jugador.
-

Factoría de Urza

Tierra — De-Urza

{T}: Agrega {C}.

{7}, {T}: Crea una ficha de criatura artefacto Operario incolora 2/2.

- De-Urza es un subtipo de tierra que no tiene ningún significado inherente de reglas. Puede que otros efectos lo mencionen.
-

Fango icórico

{2}{B}

Conjuro

La criatura objetivo obtiene -3/-3 hasta el final del turno.

Ciclo {2}. *({2}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

Demencia {3}{B}. *(Si descartas esta carta, exíliala.*

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

- Si activas la habilidad de ciclo del Fango icórico, puedes lanzarlo por su coste de demencia. Puedes elegir si lanzarlo con demencia o no antes de robar una carta por la habilidad de ciclo.
-

Fantasma vaporoso

{1}{U}

Criatura — Ilusión

2/1

Vuela.

Cuando el Fantasma vaporoso sea objetivo de un hechizo o habilidad, sacrificalo.

- La habilidad disparada del Fantasma vaporoso se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

- Si el hechizo que hace objetivo al Fantasma vaporoso no tiene otros objetivos, no se resolverá (porque ya no tendrá un objetivo legal una vez que el Fantasma vaporoso sea sacrificado).
-

Fblthp, el Perdido

{1}{U}

Criatura legendaria — Homúnculo

1/1

Cuando Fblthp, el Perdido entre al campo de batalla, roba una carta. Si entró desde tu biblioteca o fue lanzado desde tu biblioteca, en vez de eso, roba dos cartas.

Cuando Fblthp sea objetivo de un hechizo, baraja a Fblthp en la biblioteca de su propietario.

- Normalmente no hay ninguna manera de lanzar a Fblthp desde tu biblioteca o hacer que entre al campo de batalla desde tu biblioteca. Tendrás que usar otros efectos para encontrar a Fblthp y obtener el robo adicional de cartas.
 - Si un efecto exilia a Fblthp de tu biblioteca y luego te permite lanzar esa carta, se lanza desde el exilio, no desde tu biblioteca.
 - La última habilidad de Fblthp solo se dispara si está en el campo de batalla cuando se convierte en el objetivo de un hechizo.
 - La última habilidad de Fblthp se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
 - Si el hechizo que hace objetivo a Fblthp no tiene otros objetivos, no se resolverá (porque ya no tiene un objetivo legal después de que Fblthp se haya perdido por completo en tu biblioteca).
-

Feldon del tercer camino

{1}{R}{R}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/3

{2}{R}, {T}: Crea una ficha que es una copia de la carta de criatura objetivo en tu cementerio, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos. Gana la habilidad de prisa. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta de criatura original (pero la copia también es un artefacto) y nada más.
- Si la carta de criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la carta de criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la carta de criatura copiada también funcionará.
- Si otra criatura se convierte en una copia de la ficha o entra al campo de batalla como una copia de esta, esa criatura copiará la carta de criatura que la ficha esté copiando, pero también será un artefacto. Esto sucede incluso si la carta de criatura que copió Feldon del tercer camino ya no está en el cementerio en ese momento. Sin embargo, la copia nueva no ganará la habilidad de prisa y no la sacrificarás al comienzo del próximo paso final.

- Si la habilidad de Feldon crea varias fichas a causa de un efecto de reemplazo (como el que crea la Temporada duplicadora), cada una de ellas ganará la habilidad de prisa y deberás sacrificarlas todas.
-

Fin viviente

Conjuro

Suspender 3—{2}{B}{B}.

Cada jugador exilia todas las cartas de criatura de su cementerio, luego sacrifica todas las criaturas que controla y pone todas las cartas que exilió de esta manera en el campo de batalla.

- Cuando el Fin viviente se resuelve, primero cada jugador exilia su cementerio al mismo tiempo, luego sacrifica todas las criaturas que controla al mismo tiempo y finalmente pone sus cartas exiliadas en el campo de batalla al mismo tiempo.
 - “Todas las cartas que exilió de esta manera” solo se refiere a las cartas exiliadas durante la primera parte del efecto. Si un efecto de reemplazo (como el de la Línea mística del vacío) exilia cualquiera de las criaturas sacrificadas en lugar de ponerla en el cementerio, esas cartas no regresan al campo de batalla.
-

Forajidos jinetes de dunas

{B}{B}

Criatura — Bribón rebelde humano

1/1

Protección contra verde.

Al comienzo de cada paso final, si los Forajidos jinetes de dunas hicieron daño a un oponente este turno, pon un contador +1/+1 sobre ellos.

- La habilidad disparada de los Forajidos jinetes de dunas les da como máximo un contador +1/+1 cada turno, al margen de cuántos oponentes recibieron daño después del primero.
 - Si los Forajidos jinetes de dunas hicieron daño a un oponente que más adelante abandonó el juego antes del paso final de ese turno, su habilidad les da igualmente un contador +1/+1.
-

Forjador de fragmentados

{2}

Criatura artefacto — Cambiahechizos

1/1

{1}, {T}, descartar una carta: Crea una criatura artefacto

Fragmentado incolora 1/1 llamada Fragmentado metálico.

- A diferencia de la carta Fragmentado metálico, la ficha no tiene coste de maná. Su coste de maná convertido es de 0.
-

Fragmentado armónico

{1}{G}{W}

Criatura — Fragmentado

1/1

Todos los Fragmentados tienen “Cuando este permanente entre al campo de batalla, destruye el artefacto o encantamiento objetivo”.

- La habilidad que el Fragmentado armónico se da a sí mismo se dispara cuando entra al campo de batalla.
 - El controlador del Fragmentado que entra al campo de batalla controla la habilidad disparada de ese Fragmentado y es quien elige qué quiere destruir, no necesariamente el controlador del Fragmentado armónico.
-

Fragmentado de cascabel

{W}

Criatura — Fragmentado

1/1

Todas las criaturas Fragmentado tienen la habilidad de flanquear. *(Siempre que una criatura sin la habilidad de flanquear bloquee a un Fragmentado, la criatura bloqueadora obtiene -1/-1 hasta el final del turno.)*

- Una vez que una criatura sin la habilidad de flanquear haya bloqueado a un Fragmentado, la criatura bloqueadora obtiene -1/-1 incluso si el Fragmentado bloqueado pierde la habilidad de flanquear antes de que la habilidad se resuelva.
-

Fragmentado de dos cabezas

{1}{R}

Criatura — Fragmentado

1/1

Todas las criaturas Fragmentado tienen la habilidad de amenaza. *(No pueden ser bloqueadas excepto por dos o más criaturas.)*

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

Fragmentado de la furia

{5}{R}

Criatura — Fragmentado

3/3

Todas las criaturas Fragmentado 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 el Fragmentado de la furia deje el campo de batalla, por ejemplo), esa criatura no asignará daño en el paso de daño de combate normal.
-

Fragmentado de la linfa
{4}{W}
Criatura — Fragmentado
3/3

Todas las criaturas Fragmentado tienen la habilidad de absorber 1. *(Si una fuente fuera a hacerle daño a un Fragmentado, prevén 1 punto de ese daño.)*

- Si varias fuentes fueran a hacer daño a un Fragmentado a la vez, se previene 1 punto de daño de cada una de esas fuentes.
 - Si varios efectos de reemplazo se aplican a una criatura que recibe daño, el controlador de la criatura elige el orden en el que se aplican, no el controlador de la fuente de daño.
-

Fragmentado de los juncos
{2}{R}
Criatura — Fragmentado
2/2

Todas las criaturas Fragmentado tienen “Esta criatura obtiene +1/+1 mientras controles un Pantano”.
Todos los Fragmentados tienen “{B}: Regenera este permanente”. *(La próxima vez que fuese a ser destruido, en vez de eso, giralo, remuévelo del combate y cura todo el daño que haya recibido.)*

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Fragmentado puede convertirse en letal si el Fragmentado de los juncos deja el campo de batalla durante ese turno.
-

Fragmentado de tendones
{1}{W}
Criatura — Fragmentado
1/1

Todas las criaturas Fragmentado obtienen +1/+1.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Fragmentado puede convertirse en letal si el Fragmentado de tendones deja el campo de batalla durante ese turno.
-

Fragmentado del poder
{4}{G}
Criatura — Fragmentado
2/2

Todas las criaturas Fragmentado obtienen +2/+2.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Fragmentado puede convertirse en letal si el Fragmentado del poder deja el campo de batalla durante ese turno.
-

Fragmentado durmiente
{2}{G}{U}
Criatura — Fragmentado
2/2

Todas las criaturas Fragmentado tienen la habilidad de defensor.

Todas las criaturas Fragmentado tienen “Cuando este permanente entre al campo de batalla, roba una carta”.

- La última habilidad que el Fragmentado durmiente se da a sí mismo se dispara cuando entra al campo de batalla.
 - El controlador del Fragmentado que entra al campo de batalla roba una carta; no tiene por qué ser el controlador del Fragmentado durmiente.
-

Fragmentado fungoso
{3}{G}
Criatura — Fragmentado hongo
2/2

Cada Fragmentado tiene “Siempre que esta criatura reciba daño, pon un contador +1/+1 sobre ella”. *(Debe sobrevivir al daño para recibir los contadores.)*

- Si varias fuentes hacen daño a un Fragmentado al mismo tiempo y ese Fragmentado sobrevive al daño, solo obtiene un contador +1/+1 a pesar de haberse esforzado al máximo.
-

Fragmentado pulmonar
{3}{W}{W}
Criatura — Fragmentado
3/3

Todas las criaturas Fragmentado tienen la habilidad de volar.

Todos los Fragmentados tienen “Si este permanente fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, puedes ponerlo en la parte superior de la biblioteca de su propietario”.

- El efecto de reemplazo que el Fragmentado pulmonar otorga a todos los Fragmentados se aplica al Fragmentado pulmonar y a todos los Fragmentados que fueran a morir al mismo tiempo que él.
 - Si varios Fragmentados que son propiedad de un jugador fueran a morir al mismo tiempo, ese jugador elige cualesquiera de esos Fragmentados y los pone en la parte superior de su biblioteca en cualquier orden. No muestra ese orden.
-

Fragmentado teledirigido

{2}{R}

Criatura — Fragmentado

2/2

Cada carta de Fragmentado en la mano de cada jugador tiene la habilidad de ciclo de Fragmentado {3}.

Ciclo de Fragmentado {3}. (*{3}, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de Fragmentado, muéstrala, ponla en tu mano y luego, baraja tu biblioteca.*)

- A diferencia de una habilidad de ciclo normal, ciclo de Fragmentado no te hace robar una carta. En vez de eso, te permite busca en tu biblioteca una carta de Fragmentado.
 - Ciclo de Fragmentado es un tipo de ciclo. Cualquier habilidad que se dispare cuando se activa la habilidad de ciclo de una carta también se dispara cuando se active ciclo de Fragmentado de una carta. Cualquier habilidad que impida que se active una habilidad de ciclo también impide que se active ciclo de Fragmentado.
-

Fuerza numérica

{1}{G}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo gana la habilidad de arrollar y obtiene +X/+X, donde X es la cantidad de criaturas atacantes.

- El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la Fuerza numérica. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de criaturas atacantes.
-

Fragmentado observador

{3}{W}

Criatura — Fragmentado

2/2

Todas las criaturas Fragmentado obtienen +0/+2.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a otro Fragmentado puede convertirse en letal si el Fragmentado observador deja el campo de batalla durante ese turno.
-

Fragmentado virulento

{G}

Criatura — Fragmentado

1/1

Todas las criaturas Fragmentado tienen la habilidad de venenoso 1. (*Siempre que un Fragmentado haga daño de combate a un jugador, ese jugador obtiene un contador de veneno. Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego.*)

- La habilidad de venenoso 1 hace que el jugador obtenga un solo contador de veneno cuando recibe daño de combate de un Fragmentado, al margen de la cantidad de daño que hiciera el Fragmentado.
- Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego como una acción basada en estado, incluso si no hay permanentes con la habilidad de venenoso en el campo de batalla.
- Si una criatura tiene varias copias de la habilidad de venenoso, cada una se dispara por separado.

Furia de batalla temur

{1}{R}

Instantáneo

La criatura objetivo gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

Ferocidad — Esa criatura también gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

- La Furia de batalla temur verifica si controlas una criatura con fuerza de 4 o más en cuanto se resuelve. Si es así, la criatura objetivo tiene la habilidad de arrollar hasta el final del turno, incluso si más adelante en el turno ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más.
- Si una criatura atacante con las habilidades de dañar dos veces y arrollar destruye todas sus criaturas bloqueadoras con daño de combate en el momento de dañar primero, todo su daño de combate normal se asigna al jugador o planeswalker al que esa criatura está atacando.

Garganta chillona

{4}{B}

Criatura — Elemental

3/2

Inspirar temor. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por criaturas artefacto y/o criaturas negras.)*

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

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

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

Golpe altanero

{1}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo con coste de maná convertido de 4 o más.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para esa X para determinar el coste de maná convertido de ese hechizo.
-

Gorgona reclusa

{3} {B} {B}

Criatura — Gorgona

2/4

Siempre que la Gorgona reclusa bloquee o sea bloqueada por una criatura que no sea negra, destruye esa criatura al final del combate.

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

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

- La habilidad de la Gorgona reclusa se dispara cuando bloquea o es bloqueada por una criatura que no sea negra y crea una habilidad disparada retrasada que destruirá esa criatura en el paso de final del combate. Destruye esa criatura incluso si la Gorgona reclusa no sobrevive hasta ese momento o si la criatura se convierte en negra de alguna manera.
-

Gracia del ángel

{W}

Instantáneo

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

Tú no puedes perder el juego este turno y tus oponentes no pueden ganar el juego este turno. Hasta el final del turno, el daño que fuera a reducir tu total de vidas a menos de 1, en vez de eso, lo reduce a 1.

- La Gracia del ángel no previene el daño. Solo cambia el resultado del daño que se te hace a ti. Por ejemplo, una criatura 5/5 con la habilidad de vínculo vital que te hace daño hace que su controlador gane 5 vidas igualmente, incluso si ese daño reduce tu total de vidas de 3 a 1.
 - La Gracia del ángel no impide la pérdida de vidas causada por los efectos que dicen que pierdes vidas.
 - Si tienes menos de 1 vida, el daño que te hagan reduce tu total de vidas por debajo de 0 (de forma normal).
 - No puedes pagar más vidas de las que tienes, incluso si no fueras a perder el juego.
 - En un juego de Commander, el daño de combate que te hace un comandante se contabiliza igualmente, aunque no cambie tu total de vidas.
-

Grenzo, encargado de las mazmorras

{X} {B} {R}

Criatura legendaria — Bribón trasgo

2/2

Grenzo, encargado de las mazmorras entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.

{2}: Pon la última carta de tu biblioteca en tu cementerio. Si es una carta de criatura con fuerza menor o igual que la fuerza de Grenzo, ponla en el campo de batalla.

- Compara la fuerza de Grenzo cuando la habilidad se resuelve con la fuerza de la carta de criatura en tu cementerio para determinar si puedes ponerla en el campo de batalla. Si Grenzo no está en el campo de batalla en este momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Si la carta es una carta de criatura con una fuerza menor o igual a la fuerza de Grenzo, va al campo de batalla desde tu cementerio, no desde tu biblioteca. Los jugadores no pueden intentar exiliarla de tu cementerio en respuesta a ello.
- Si un efecto de reemplazo (como el de la Línea mística del vacío) hace que la carta vaya de tu biblioteca directamente al exilio, ponla en el campo de batalla desde el exilio si es una carta de criatura con la fuerza apropiada.

Guantelete de poder

{5}

Artefacto

En cuanto el Guantelete de poder entre al campo de batalla, elige un color.

Las criaturas del color elegido obtienen +1/+1.

Siempre que se gire una tierra básica para obtener maná del color elegido, su controlador agrega un maná adicional de ese color.

- Si el Guantelete de poder está en el campo de batalla de alguna manera sin haber elegido un color para su primera habilidad, ninguna criatura obtiene +1/+1 y su última habilidad no se dispara. Seguirá sin afectar a las criaturas incoloras o a las tierras básicas giradas para obtener maná incoloro.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura del color elegido puede convertirse en letal si el Guantelete de poder deja el campo de batalla durante ese turno.

Hacha de relámpagos

{R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, descarta una carta o paga {5}.

El Hacha de relámpagos hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo.

- El coste de maná convertido del Hacha de relámpagos es de 1, al margen del coste adicional que pagues.
-

Hidra mecánica

{5}

Criatura artefacto — Hidra

0/0

La Hidra mecánica entra al campo de batalla con cuatro contadores +1/+1 sobre ella.

Siempre que la Hidra mecánica ataque o bloquee, remueve un contador +1/+1 de ella. Si lo haces, la Hidra mecánica hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

{T}: Pon un contador +1/+1 sobre la Hidra mecánica.

- Si la Hidra mecánica deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, no puedes remover un contador +1/+1 de ella, por lo que no hará daño.
- Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando la habilidad disparada de la Hidra mecánica intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No remueves ningún contador de la Hidra mecánica.

Hijos de Korlis

{W}

Criatura — Clérigo rebelde humano

1/1

Sacrificar los Hijos de Korlis: Ganas una cantidad de vidas igual a las vidas que has perdido este turno. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

- Si tu total de vidas se convierte en 0 o menos, perderás el juego antes de poder activar la habilidad de los Hijos de Korlis.
- La cantidad de vidas que ganes dependerá de la cantidad total de vidas que hayas perdido, no de la diferencia respecto a tu total de vidas al inicio del turno. Por ejemplo, si pierdes 5 vidas y ganas 3 vidas antes de activar la habilidad, la habilidad hará que ganes 5 vidas, no 2.

Hipergénesis

Conjuro

Suspender 3—{1}{G}{G}.

Comenzando contigo, cada jugador puede poner en el campo de batalla una carta de artefacto, criatura, encantamiento o tierra de su mano. Repite este proceso hasta que nadie ponga una carta en el campo de batalla.

- El proceso se termina cuando todos los jugadores (empezando por ti) eligen no poner una carta en el campo de batalla durante una repetición del proceso. No se termina la primera vez que un jugador elige no poner una carta en el campo de batalla.
- Si un jugador elige no poner una carta en el campo de batalla pero el proceso se repite, ese jugador puede poner una carta en el campo de batalla la próxima vez que le toque.
- Cualquier cosa que se dispare durante la resolución de la Hipergénesis no irá a la pila hasta que todo esté en el campo de batalla y la resolución se haya completado. El jugador cuyo turno se está jugando pondrá todas sus habilidades disparadas en la pila en cualquier orden, y luego cada otro jugador por orden de turno hará lo mismo. La última habilidad que se ponga en la pila será la primera en resolverse.

- Los permanentes entran al campo de batalla de forma secuencial. Esto significa que los que se pusieron primero en el campo de batalla pueden afectar a la manera en la que entran los siguientes, y estos pueden hacer que se disparen las habilidades disparadas de los anteriores, pero no al revés.

Ignus sonriente

{2} {R}

Criatura — Elemental

2/2

{R}, regresar la Ignus sonriente a la mano de su propietario: Agrega {C}{C}{R}. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- Aunque la habilidad de la Ignus sonriente tiene una restricción de tiempo, sigue siendo una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si lanzas la Ignus sonriente durante tu fase principal, entrará al campo de batalla y recibirás la prioridad. Si eso no dispara ninguna habilidad, puedes activar su habilidad de inmediato, antes de que ningún otro jugador tenga la oportunidad de removerla del campo de batalla.

Imperiosaurio

{2} {G} {G}

Criatura — Dinosaurio

5/5

Usa solo maná producido por tierras básicas para lanzar este hechizo.

- Si una habilidad de maná disparada produce maná cuando se gira una tierra básica para obtener maná, el maná adicional lo produce la fuente de la habilidad de maná disparada, no la tierra básica.
- Si una tierra básica gana una habilidad de maná, el maná producido con esa habilidad puede usarse para lanzar el Imperiosaurio.
- Un efecto que te permita usar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzar el Imperiosaurio no te permitirá usar maná de una fuente que no sea una tierra básica para lanzarlo.

Incursores de Gatha

{3} {R} {R}

Criatura — Guerrero humano

3/3

Temerario — Los Incursores de Gatha obtienen +2/+2 mientras no tengas cartas en tu mano.

Metamorfosis—Descartar una carta. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}.*

Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a los Incursores de Gatha mientras tu mano esté vacía puede convertirse en letal si se pone una carta en tu mano durante ese turno.

Ingeniero trasgo

{1}{R}

Criatura — Artífice trasgo

1/2

Cuando el Ingeniero trasgo entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de artefacto, ponerla en tu cementerio y luego barajar tu biblioteca. {R}, {T}, sacrificar un artefacto: Regresa la carta de artefacto objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- Como los objetivos se eligen antes de pagar los costes en las habilidades activadas (como por ejemplo “sacrificar un artefacto”), la segunda habilidad del Ingeniero trasgo no puede hacer objetivo al artefacto que se sacrificará para pagar su coste.
- Si una carta en el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Intruso *il-Vec*

{2}{B}

Criatura — Bribón humano

3/1

Descartar una carta: El Intruso *il-Vec* gana la habilidad de desvanecerse hasta el final del turno. *(Solo puede bloquear o ser bloqueado por criaturas con la habilidad de desvanecerse.)*

- Puedes activar la habilidad del Intruso *il-Vec* tantas veces como puedas permitirte pagar el coste, incluso si ya tiene la habilidad de desvanecerse. Varias copias de la habilidad de desvanecerse en la misma criatura son redundantes.

Ith, gran arcanista

{5}{W}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/5

Vigilancia.

{T}: Endereza la criatura atacante objetivo. Previén todo el daño de combate que fuera a hacer y que se le fuera a hacer a esa criatura este turno.

Suspender 4—{W}{U}.

- La habilidad de Ith puede hacer objetivo a una criatura atacante enderezada. Seguirá previniendo todo el daño de combate que haga y que se le haga a esa criatura este turno.
 - La criatura no es removida del combate, sino que su daño se previene. Sigue siendo una criatura atacante hasta que la fase de combate termine.
 - Puedes activar la habilidad de Ith haciendo objetivo a una criatura atacante que controlas durante el paso de daño de combate o el paso de final del combate. Se enderezará y el daño que hizo anteriormente no se deshará.
-

Jinetes del frente de tormenta

{4}{W}

Criatura — Soldado humano

4/3

Vuela.

Cuando los Jinetes del frente de tormenta entren al campo de batalla, regresa dos criaturas que controlas a la mano de su propietario.

Siempre que los Jinetes del frente de tormenta u otra criatura regrese a tu mano desde el campo de batalla, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

- Puedes regresar los Jinetes del frente de tormenta a la mano de su propietario en cuanto su primera habilidad disparada se resuelva. Si no controlas dos criaturas más, deberás regresarlos.
- Si solo controlas una criatura en cuanto la primera habilidad disparada se resuelve, regrésala a la mano de su propietario.
- La primera habilidad disparada de los Jinetes del frente de tormenta no hace objetivo a ninguna criatura. Por ello, ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué criatura quieres regresar y el momento en que lo haces.
- Una ficha de la que seas propietario que regresa a tu mano va a tu mano antes de dejar de existir. Esto hará que se dispare la última habilidad de los Jinetes del frente de tormenta.
- Si los Jinetes del frente de tormenta y otra criatura regresan a tu mano al mismo tiempo, su última habilidad se dispara por ambas criaturas.

Kaervek el despiadado

{5}{B}{R}

Criatura legendaria — Chamán humano

5/4

Siempre que un oponente lance un hechizo, Kaervek el despiadado hace una cantidad de daño igual al coste de maná convertido de ese hechizo 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. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
 - Los costes alternativos, los costes adicionales y las reducciones de coste no cambian el coste de maná convertido de un hechizo. Su coste de maná convertido sigue dependiendo de su coste de maná.
 - 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.
-

Kiki-Jiki, el rompe espejos
{2} {R} {R} {R}
Criatura legendaria — Chamán trasgo
2/2

Prisa.

{T}: Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que no sea legendaria que controlas, excepto que tiene la habilidad de prisa. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (pero la copia también tiene la habilidad de prisa) y nada más (a menos que copie una criatura que es una ficha o que está copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si la criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras y/o Equipos anexados a ella, ni copia los efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, si la criatura objetivo no es una criatura normalmente, la copia tampoco lo será.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si una criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha que creas usará los valores copiables de la criatura objetivo. En la mayoría de los casos, será una copia de lo que esté copiando esa criatura.
- Si una criatura copiada es una ficha que no es una copia de otra cosa, la copia copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la carta de criatura copiada también funcionará.
- Si otra criatura se convierte en una copia de la ficha o entra al campo de batalla como una copia de esta, esa criatura copiará la carta de criatura que la ficha esté copiando, pero también tendrá la habilidad de prisa. Sin embargo, no sacrificarás la copia nueva al comienzo del próximo paso final.
- Si la habilidad de Kiki Jiki crea varias fichas a causa de un efecto de reemplazo (como el que crea la Temporada duplicadora), deberás sacrificarlas todas.

Kusite con cresta
{B}
Criatura — Cambiahechizos horror
1/1
{1} {B}, {T}, descartar una carta: La criatura objetivo obtiene +1/+0 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

- Hacer que una criatura gane la habilidad de dañar primero después de que se haya hecho el daño de combate de dañar primero no impedirá que esa criatura haga daño de combate normal.

La bestia interior
{2} {G}
Instantáneo
Destruye el permanente objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Bestia verde 3/3.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando La bestia interior intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador crea una ficha de Bestia. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador sí crea una ficha de Bestia.

Lanzaveloz del monasterio

{R}

Criatura — Monje humano

1/2

Prisa.

Destreza. *(Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del 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.

Lavinia, renegada azoria

{W}{U}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/2

Cada oponente no puede lanzar hechizos que no sean de criatura con coste de maná convertido mayor que la cantidad de tierras que controla ese jugador.

Siempre que un oponente lance un hechizo, si no se usó maná para lanzarlo, contrarresta ese hechizo.

- Los jugadores pueden lanzar hechizos que saben que Lavinia contrarrestará. Todas las habilidades que se disparan al lanzar hechizos se dispararán y se resolverán según corresponda, y todos los efectos que cuenten los hechizos lanzados contarán esos hechizos según corresponda.
- Los efectos que modifican o reemplazan el coste para lanzar un hechizo (como retrospectiva o lanzar un hechizo sin pagar su coste de maná debido a la habilidad de suspender) no afectan al coste de maná convertido del hechizo, así que no cambian si la primera habilidad de Lavinia restringe el lanzamiento de ese hechizo.
- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.
- Si un efecto permite que un jugador lance un hechizo sin pagar su coste de maná, ese jugador no puede elegir lanzarlo y pagar su coste de maná, a menos que otra regla o efecto le permita lanzarlo de esa manera. Sin embargo, si ese hechizo también tiene costes adicionales que requieren maná, pagar ese maná impedirá que la última habilidad de Lavinia se dispare.

Legión de fragmentados

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

Criatura legendaria — Fragmentado

7/7

Todas las criaturas Fragmentado obtienen +1/+1 por cada otro Fragmentado en el campo de batalla.

- Por ejemplo, si la Legión de fragmentados y otros dos Fragmentados están en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Fragmentado puede convertirse en letal si otro Fragmentado deja el campo de batalla durante ese turno.

León de melena blanca

{1} {W}

Criatura — Felino

2/2

Destello.

Cuando el León de melena blanca entre al campo de batalla, regresa una criatura que controlas a la mano de su propietario.

- Puedes regresar el León de melena blanca a la mano de su propietario en cuanto su habilidad disparada se resuelve. Si no controlas otras criaturas, deberás regresarlo.
- La habilidad del León de melena blanca no hace objetivo a ninguna criatura. Por ello, ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué criatura quieres regresar y el momento en que lo haces.

Línea mística del vacío

{2} {B} {B}

Encantamiento

Si la Línea mística del vacío está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

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

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
- Si tu oponente descarta una carta mientras controlas la Línea mística del vacío, las habilidades que verifican si una carta es descartada (como la de Aquel que está vacío o una habilidad de demencia de la carta descartada) siguen funcionando, incluso si esa carta nunca llega al cementerio de ese jugador. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de la carta descartada pueden encontrar esa carta en el exilio.
- Mientras la Línea mística del vacío esté en el campo de batalla, las criaturas que no sean fichas que controlan tus oponentes no morirán. En vez de eso, serán exiliadas. Las habilidades que fueran a dispararse cuando esas criaturas murieran no se disparan.
- Las fichas pueden morir igualmente mientras la Línea mística del vacío esté en el campo de batalla.

Llave de nubes

{3}

Artefacto

En cuanto la Llave de nubes entre al campo de batalla, elige entre artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo o conjuro.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos del tipo elegido.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste de los hechizos del tipo elegido que lanzas.
 - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la habilidad de la Llave de nubes). El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
-

Llave múltiple

{1}

Artefacto

{1}, {T}: Endereza otro artefacto objetivo.

{3}, {T}: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

- Activar la última habilidad de la Llave múltiple después de que una criatura haya sido bloqueada no hará que esa criatura deje de estar bloqueada.
-

Lluvia fundida

{1} {R} {R}

Conjuro

Destruye la tierra objetivo. Si era una tierra no básica, la Lluvia fundida hace 2 puntos de daño al controlador de esa tierra.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Lluvia fundida intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador recibe 2 puntos de daño. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador recibe 2 puntos de daño.
-

Luz de destierro

{2} {W}

Encantamiento

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

- Si la Luz de destierro 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.
- Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuando regrese al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.

Maestro del Tridente Perlado

{U}{U}

Criatura — Tritón

2/2

Las otras criaturas Tritón que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de cruzar islas. *(No pueden ser bloqueadas mientras el jugador defensor controle una Isla.)*

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Tritón que controlas puede convertirse en letal si el Maestro del Tridente Perlado deja el campo de batalla durante ese turno.

Maga de maldiciones vampira

{B}{B}

Criatura — Chamán vampiro

2/1

Daña primero.

Sacrificar la Maga de maldiciones vampira: Remueve todos los contadores del permanente objetivo.

- La habilidad de la Maga de maldiciones vampira no puede hacer objetivo a una carta de permanente en una zona que no sea el campo de batalla, como una carta suspendida.

Mago de baratijas

{2}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Cuando el Mago de baratijas entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de artefacto con coste de maná convertido de 1 o menos, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

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

Mago de la luna
{2} {R}
Criatura — Hechicero humano
2/2

Las tierras no básicas son Montañas.

- Si una tierra no básica tiene una habilidad que se dispara “cuando” entra al campo de batalla, perderá esa habilidad antes de que pueda dispararse.
- Si una tierra no básica tiene una habilidad que hace que entre al campo de batalla girada, perderá esa habilidad antes de que pueda aplicarse. Lo mismo ocurre con cualquier otra habilidad que modifique la manera en que la tierra entra al campo de batalla o que se aplique “en cuanto” entre al campo de batalla, como la de Vesuva o la de la Caverna de ánimas.
- Las tierras no básicas pierden cualquier otro tipo de tierra y habilidades que tuvieran. Ganan el tipo de tierra Montaña y la habilidad “{T}: Agrega {R}”.
- El Mago de la luna no afecta a los nombres ni a los supertipos. No convertirá ninguna tierra en una tierra básica ni removerá el supertipo legendario de una tierra legendaria, y las tierras no pasarán a llamarse “Montaña”.
- Si el Mago de la luna pierde sus habilidades, sigue convirtiendo las tierras no básicas en Montañas. Esto se debe a que los efectos que cambian los subtipos se aplican antes de tener en cuenta los efectos que remueven las habilidades, al margen del orden en que empezaron estos efectos.

Mago de manada qasali
{G} {W}
Criatura — Hechicero felino
2/2
Exaltado. *(Siempre que una criatura que controlas ataque sola, esa criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*
{1}, sacrificar el Mago de manada qasali: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

- Si declaras exactamente una criatura como atacante, se disparará cada habilidad de exaltado de cada permanente que controlas (incluida, tal vez, la propia criatura atacante).
 - Debes atacar con exactamente una criatura para que las habilidades de exaltado se disparen. Por ejemplo, las habilidades de exaltado no se dispararán si atacas a un jugador con una criatura y a un planeswalker con otra, o si atacas con dos criaturas pero una es removida del combate.
 - Algunos efectos ponen las criaturas en el campo de batalla atacando. Como estas criaturas no se declararon como atacantes, las habilidades de exaltado las ignoran. No harán que las habilidades de exaltado se disparen. Si algunas habilidades de exaltado ya se dispararon (porque se declaró exactamente una criatura como atacante), esas habilidades se resolverán de forma normal aunque ahora haya varios atacantes.
-

Mago del futuro

{2} {U} {U} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/3

Juega mostrando la primera carta de tu biblioteca.

Puedes jugar tierras y lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca.

- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no muestras la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo y, si juegas una tierra desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que apliques todos los efectos de reemplazo que modifiquen la forma en que esa tierra entra al campo de batalla (como el de Vesuva).
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de los hechizos que lanzas desde tu biblioteca.
- Debes pagar todos los costes de un hechizo que lances desde tu biblioteca, incluyendo los costes adicionales. Puedes también pagar costes alternativos.
- La primera carta de tu biblioteca sigue en tu biblioteca y no está en tu mano. No puedes descartar o suspender cartas desde la parte superior de tu biblioteca, por ejemplo.
- El Mago del futuro no cambia cuándo puedes jugar tierras. Solo puedes hacerlo durante tu fase principal cuando tengas la prioridad y la pila esté vacía.
- Jugar una tierra desde la parte superior de tu biblioteca cuenta como tu jugada de tierra del turno. Después de jugar una tierra durante tu turno, no podrás jugar una tierra adicional desde la parte superior de tu biblioteca a menos que otro efecto (como el de Azusa, perdida pero buscando) te lo permita.

Mangara de Córondor

{1} {W} {W}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/1

{T}: Exilia a Mangara de Córondor y el permanente objetivo.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de Mangara intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No exilias a Mangara.
- Si Mangara deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad, el permanente objetivo se exilia igualmente. Mangara no será exiliado de la zona en la que esté.

Maniático de laboratorio

{2} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Si fueras a robar una carta mientras tu biblioteca no tiene cartas, en vez de eso, ganas el juego.

- Si por alguna razón no puedes ganar el juego (porque tu oponente lanzó la Gracia del ángel este turno, por ejemplo), no lo perderás por haber intentado robar una carta de una biblioteca sin cartas. El acto de robar fue reemplazado igualmente.
- Si dos o más jugadores controlan cada uno un Maniático de laboratorio y cada jugador debe robar una cantidad de cartas, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando roba esa misma cantidad de cartas. Si esto hace que, en vez de eso, ese jugador gane el juego, el juego termina inmediatamente. Si el juego aún no terminó, repite este proceso por cada otro jugador por orden de turno.

Mantopétreo

{2} {W}

Criatura — Gárgola

3/2

Destello.

Vuela.

Cuando el Mantopétreo entre al campo de batalla, regresa una criatura que controlas a la mano de su propietario.

Cuando el Mantopétreo entre al campo de batalla, exilia la carta objetivo de un cementerio.

- Puedes regresar el Mantopétreo a la mano de su propietario en cuanto su primera habilidad disparada se resuelva. Si no controlas otras criaturas, deberás regresarlo.
- La primera habilidad disparada del Mantopétreo no hace objetivo a ninguna criatura. Por ello, ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué criatura quieres regresar y el momento en que lo haces.

Mentor de Llanowar

{G}

Criatura — Cambiahechizos elfo

1/1

{G}, {T}, descartar una carta: Crea una ficha de criatura

Druida Elfo verde 1/1 llamada Elfos de Llanowar. Tiene

“{T}: Agrega {G}”.

- A diferencia de la carta Elfos de Llanowar, la ficha no tiene coste de maná. Su coste de maná convertido es de 0.

Metamorfo vesuvano

{3} {U} {U}

Criatura — Metamorfo

0/0

En cuanto el Metamorfo vesuvano entre al campo de batalla o se ponga boca arriba, puedes elegir otra criatura en el campo de batalla. Si lo haces, hasta que el Metamorfo vesuvano se ponga boca abajo, se convierte en una copia de esa criatura, excepto que tiene “Al comienzo de tu mantenimiento, puedes poner esta criatura boca abajo”.

Metamorfosis {1} {U}.

- El Metamorfo vesuvano copia exactamente lo que está impreso en la criatura que está copiando y nada más (a menos que copie una criatura que esté copiando otra cosa o que sea una ficha; ver más abajo). No copia si una criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras y/o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, si copia una criatura que normalmente no es una criatura, no será una criatura.
- Si una criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si una criatura copiada está copiando otra cosa, el Metamorfo vesuvano usa los valores copiables de esa criatura. En la mayoría de los casos, el Metamorfo vesuvano copiará lo que esté copiando esa criatura.
- Si una criatura copiada es una ficha que no es una copia de otra cosa, el Metamorfo vesuvano copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó. En ese caso, el Metamorfo vesuvano no es una ficha.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará si el Metamorfo vesuvano entra al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entra al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará. Si un Metamorfo vesuvano se convierte en una copia de una criatura estando ya en el campo de batalla, esas habilidades no se aplicarán en cuanto el Metamorfo vesuvano se convierta en una copia porque no entra al campo de batalla. En vez de eso, se aplicará cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] se ponga boca arriba” o “cuando [esta criatura] se ponga boca arriba”.
- Si algo copia el Metamorfo vesuvano, la copia nueva también tendrá la habilidad disparada para ponerse boca abajo. Sin embargo, en cuanto esté boca abajo, no tendrá la habilidad de metamorfosis del Metamorfo vesuvano, por lo que no podrá ponerse boca arriba a menos que esté copiando otra cosa que también tenga una habilidad de metamorfosis.

Micodermo pálido

{3} {W}

Criatura — Hongo

2/4

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de espora sobre el Micodermo pálido.

Remover tres contadores de espora del Micodermo pálido: Crea una ficha de criatura Sapolín verde 1/1.

Sacrificar un Sapolín: Cada criatura que controlas que sea un Hongo o un Sapolín obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Una criatura que sea a la vez un Hongo y un Sapolín solo obtiene +1/+1 de la última habilidad del Micodermo pálido.

Mirri, la maldita

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Felino vampiro

3/2

Vuela, daña primero, prisa.

Siempre que Mirri, la maldita haga daño de combate a una criatura, pon un contador +1/+1 sobre Mirri, la maldita.

- Si Mirri, la maldita bloquea o es bloqueada por una criatura que no tiene la habilidad de dañar primero ni dañar dos veces, Mirri hará daño de combate a esa criatura, luego obtendrá un contador +1/+1 y, si la otra criatura sobrevive, Mirri recibirá daño de combate.

Monstruosidad resbaladiza

{3} {B} {B}

Criatura — Horror

5/5

Cuando lances un hechizo de criatura, sacrifica la Monstruosidad resbaladiza.

- 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.

Muerto

{R}

Instantáneo

Muerto hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo.

//

Enterrado

{2} {R}

Instantáneo

Regresa la criatura objetivo que no controlas a la mano de su propietario.

- Para lanzar una carta partida, eliges la mitad que quieres lanzar. En esta colección no es posible lanzar las dos mitades de una carta partida.
- Las cartas partidas incluyen dos caras en la misma carta. Cuando pones una carta partida en la pila, solo la pones como la mitad que estás lanzando. Las características de la mitad de la carta que no lanzaste se ignoran mientras el hechizo está en la pila.
- Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una carta partida, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Muerto // Enterrado cuenta como una, no como dos.
- Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir uno de esos nombres, pero no los dos.
- Mientras no esté en la pila, las características de una carta partida son la combinación de sus dos mitades. Por ejemplo, Muerto // Enterrado tiene un coste de maná convertido de 4. Esto implica que si un efecto te permite buscar una carta con un coste de maná convertido de 2 o menos, no podrás encontrar Muerto // Enterrado.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con ciertas características, considera solo la mitad que estás lanzando. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar un hechizo de tu mano con un coste de maná convertido de 2 o menos, podrás lanzar Muerto, pero no Enterrado.
- Si copias un hechizo que es la mitad de una carta partida, la copia solo copia esa mitad. Por ejemplo, si copias Muerto, la copia será solamente Muerto, no Enterrado.

Muñeca de trapo

{5}

Criatura artefacto — Constructo

0/1

Indestructible.

En cuanto la Muñeca de trapo entre al campo de batalla, elige un jugador.

Siempre que la Muñeca de trapo reciba daño, hace esa misma cantidad de daño al jugador elegido.

{T}: La Muñeca de trapo se hace 1 punto daño a sí misma.

- Una criatura puede recibir una cantidad de daño mayor que su resistencia. Por ejemplo, si la Muñeca de trapo recibe 3 puntos de daño, su habilidad disparada hace 3 puntos de daño al jugador elegido, no 1.
 - Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que la Muñeca de trapo recibe daño, pierdes el juego antes de que su habilidad disparada vaya a la pila.
-

Mutación errática

{2} {U}

Instantáneo

Elige una criatura objetivo. Muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta que no sea tierra. Esa criatura obtiene +X/-X hasta el final del turno, donde X es el coste de maná convertido de esa carta. Pon todas las cartas mostradas de esta manera en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
 - Muestras las cartas y la criatura obtiene +X/-X al mismo tiempo que la Mutación errática se resuelve. No puede ocurrir nada entre estas cosas y ningún jugador puede realizar acciones.
 - La versión impresa en español en esta edición es incorrecta. La versión correcta es la impresa aquí (o la versión de Caos planar). La criatura obtiene +X/-X (y no +X/+X).
-

Narrador del bosque Alma

{1} {G} {G}

Criatura — Pueblo-arbóreo

2/3

Siempre que un jugador lance un hechizo que no sea de criatura, cada uno de los oponentes de ese jugador puede robar una carta.

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

Némesis de nombre verdadero

{1}{U}{U}

Criatura — Bribón tritón

3/1

En cuanto la Némesis de nombre verdadero entre al campo de batalla, elige un jugador.

La Némesis de nombre verdadero tiene protección contra el jugador elegido.

- Protección contra un jugador significa que la Némesis de nombre verdadero tiene protección contra cada objeto controlado por ese jugador. Si un objeto no tiene ningún controlador (como por ejemplo una carta en un cementerio), su propietario se considera su controlador para este propósito.

Ninja de las horas tardías

{3}{U}

Criatura — Ninja humano

2/2

Ninjutsu {1}{U}. (*{1}{U}*, regresar un atacante no bloqueado que controlas a la mano de su propietario:

Pon esta carta en el campo de batalla de tu mano girada y atacando.)

Siempre que el Ninja de las horas tardías haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta.

- La habilidad de ninjutsu solo se puede activar una vez que se hayan declarado las bloqueadoras. Antes de ese momento, las criaturas atacantes no están bloqueadas ni no bloqueadas.
- En cuanto activas una habilidad de ninjutsu, muestras una carta de Ninja en tu mano y regresas la criatura atacante. El Ninja no se pone en el campo de batalla hasta que la habilidad se resuelve. Si abandona tu mano antes de ese momento, no entrará al campo de batalla.
- La criatura que se pone en el campo de batalla con ninjutsu entra al campo de batalla atacando al mismo jugador o planeswalker al que estaba atacando la criatura regresada. Esta es una regla específica de la habilidad de ninjutsu.
- Aunque el Ninja está atacando, nunca fue declarado como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
- La habilidad de ninjutsu 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, el Ninja normalmente no hará daño de combate.
- Si una criatura en combate tiene dañar primero o dañar dos veces, puedes activar la habilidad de ninjutsu durante el paso de daño de combate de dañar primero. En este caso, el Ninja hará daño de combate durante el paso de daño de combate normal, aunque tenga la habilidad de dañar primero.

Nivelador

{5}

Criatura artefacto — Destructor

10/10

Cuando el Nivelador entre al campo de batalla, exilia todas las cartas de tu biblioteca.

- No perderás el juego hasta que intentes robar una carta de la biblioteca vacía.
-

Nodos de porfiria

{W}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, destruye la criatura con la menor fuerza. No puede ser regenerada. Si dos o más criaturas están empatadas por la menor fuerza, elige una de ellas.

Cuando no haya criaturas en el campo de batalla, sacrifica los Nodos de porfiria.

- La primera habilidad de los Nodos de porfiria no hace objetivo a nada. Puedes destruir una criatura con la habilidad de velo o con protección contra blanco.
 - Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué criatura quieres destruir y el momento en que es destruida.
 - Si una de las criaturas con la menor fuerza tiene la habilidad de indestructible, debes destruir una que no la tenga. Si todas las criaturas con la menor fuerza tienen la habilidad de indestructible, no destruyes ninguna criatura.
 - Si todas las criaturas dejan el campo de batalla y regresan inmediatamente (tal vez porque el Pestaño momentáneo exilió y regresó la única criatura que hay), la última habilidad de los Nodos de porfiria se dispara. Deberás sacrificarlos incluso si hay una criatura en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelva.
-

Nudo lógico

{X} {U} {U}

Instantáneo

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

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

- Para lanzar el Nudo lógico, elige un valor para X, determina el coste total y págalo con una combinación de maná y cartas exiliadas.
-

Pacto de masacre

{0}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo que no sea negra.

Al comienzo de tu próximo mantenimiento, paga {2} {B}. Si no lo haces, pierdes el juego.

- Si el Pacto de masacre es contrarrestado o no se resuelve por otra razón (tal vez porque su objetivo se convirtió en ilegal), la habilidad disparada retrasada que te amenaza con perder el juego no se disparará al comienzo de tu próximo mantenimiento.

- Si el Pacto de masacre se resuelve con un objetivo legal pero el objetivo no es destruido (tal vez porque tiene la habilidad de indestructible o ha regenerado), la habilidad disparada retrasada se disparará igualmente al comienzo de tu próximo mantenimiento y tendrás que pagar el coste o perder el juego.
-

Pacto de negación

{0}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo.

Al comienzo de tu próximo mantenimiento, paga

{3} {U} {U}. Si no lo haces, pierdes el juego.

- Si el Pacto de negación es contrarrestado o no se resuelve por otra razón (tal vez porque su objetivo se convirtió en ilegal), la habilidad disparada retrasada que te amenaza con perder el juego no se disparará al comienzo de tu próximo mantenimiento.
 - Si el Pacto de negación se resuelve con un objetivo legal pero no logra contrarrestar ese hechizo (probablemente porque no pueda ser contrarrestado), la habilidad disparada retrasada se disparará igualmente al comienzo de tu próximo mantenimiento y tendrás que pagar... o afrontar las consecuencias.
-

Pacto del invocador

{0}

Instantáneo

Busca en tu biblioteca una carta de criatura verde, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

Al comienzo de tu próximo mantenimiento, paga

{2} {G} {G}. Si no lo haces, pierdes el juego.

- Si el Pacto del invocador es contrarrestado, la habilidad disparada retrasada que te amenaza con perder el juego no se disparará al comienzo de tu próximo mantenimiento.
-

Pacto del titán

{0}

Instantáneo

Crea una ficha de criatura Gigante roja 4/4.

Al comienzo de tu próximo mantenimiento, paga

{4} {R}. Si no lo haces, pierdes el juego.

- Tienes que pagar el coste del Pacto del titán durante tu próximo mantenimiento incluso si la ficha de Gigante no sobrevive hasta ese momento. Bueno, nadie te *obliga* a hacerlo, pero es bastante recomendable.
 - Si el Pacto del titán es contrarrestado, la habilidad disparada retrasada que te amenaza con perder el juego no se disparará al comienzo de tu próximo mantenimiento.
-

Panharmónico

{4}

Artefacto

Si un artefacto o criatura que entra al campo de batalla hiciera que una habilidad disparada de un permanente que controlas se disparase, esa habilidad se dispara una vez más.

- El Panharmónico afecta a las propias habilidades disparadas de entra al campo de batalla de un permanente, así como a las otras habilidades disparadas que se disparan cuando ese permanente entra al campo de batalla. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la habilidad del Panharmónico. Por ejemplo, una criatura que entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella no obtendrá un contador +1/+1 adicional.
- Tampoco afecta a las habilidades que se aplican “en cuanto [este artefacto o criatura] entre al campo de batalla”, como elegir un color con el Guantelete de poder.
- No necesitas controlar el permanente que entra al campo de batalla, solo el permanente que tiene la habilidad disparada.
- El efecto del Panharmónico no copia la habilidad disparada; solo 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.
- Si controlas dos copias del Panharmónico, un artefacto o criatura que entre al campo de batalla hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera copia del Panharmónico hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente.
- Si un artefacto o criatura que entra al campo de batalla al mismo tiempo que el Panharmónico (incluido el propio Panharmónico) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada 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 las copias de la habilidad disparada.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si se dispara dos veces la habilidad de entra al campo de batalla del Arcanista de élite, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los costes de maná convertidos de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.

Pestaño momentáneo

{1}{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que controlas, luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario.

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

- Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Petroglifos muraganda

{3}{G}

Encantamiento

Las criaturas sin habilidades obtienen +2/+2.

- Todo el texto de una criatura es una habilidad, incluso si no se puede aplicar en ese momento (como la habilidad de ciclo de una criatura).
- Si una tierra con un tipo de tierra básica se convierte en una criatura, su habilidad de maná intrínseca impide que los Petroglifos muraganda se le apliquen.
- Si un efecto dice que una criatura afectada “tiene” o “gana” una habilidad, los Petroglifos muraganda no se aplicarán a esa criatura, ya que ganó una habilidad. Si un efecto solo dice algo que se aplica a una criatura afectada (como “la criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno”), ese efecto no hace que la criatura gane una habilidad.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura sin habilidades puede convertirse en letal si esa criatura gana una habilidad o si los Petroglifos muraganda dejan el campo de batalla durante ese turno.

Piedra de colmena

{2}

Artefacto

Las criaturas que controlas son Fragmentados además de sus otros tipos de criatura.

- La Piedra de colmena no afecta a los hechizos de criatura ni a las cartas de criatura fuera del campo de batalla.
- La Piedra de colmena no afecta a los Fragmentados, ya que una criatura no puede tener el mismo tipo de criatura dos veces.

Pies de Fango, el polizón

{1}{B}{G}

Criatura legendaria — Hongo

2/3

Siempre que un Sapolín que controlas muera, Pies de Fango, el polizón hace 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida.

{4}: Crea una ficha de criatura Sapolín verde 1/1.

- Si uno o más Sapolines que controlas mueren al mismo tiempo que Pies de Fango, su primera habilidad se disparará igualmente por cada Sapolín que muera.

Piromancia impecable

{1} {R} {R}

Conjuro

La Piromancia impecable hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo.

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, este hechizo no puede ser contrarrestado.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a la Piromancia impecable. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, la Piromancia impecable no será contrarrestada si su habilidad de dominio de hechizos se aplica, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.
- Como los hechizos no van al cementerio de su propietario hasta que terminan de resolverse, la habilidad de dominio de hechizos de la Piromancia impecable no la contará.

Piromante joven

{1} {R}

Criatura — Chamán humano

2/1

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Elemental roja 1/1.

- 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. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Pisotear los dominios

{5} {G}

Conjuro

Dominio — Hasta el final del turno, las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar y obtienen +1/+1 por cada tipo de tierra básica entre las tierras que controlas.

- Las habilidades de dominio cuentan la cantidad de tipos de tierra básica que hay entre las tierras que controlas, no cuántas tierras controlas ni cuántas tierras hay de cada tipo.
 - Los tipos de tierra básica son: Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque. Los tipos de tierra que no son tipos de tierra básica (como Desierto) no contribuyen a las habilidades de dominio.
 - Pisotear los dominios afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán la habilidad de arrollar ni obtendrán una bonificación de fuerza y resistencia.
 - El tamaño de la bonificación se determina solo cuando Pisotear los dominios se resuelve. Una vez que eso ocurra, la bonificación no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de tipos de tierra básica que controlas.
-

Plasma primordial

{3}{U}

Criatura — Metamorfo elemental

/

En cuanto el Plasma primordial entra al campo de batalla, se convierte, a tu elección, en una criatura 3/3, una criatura 2/2 con la habilidad de volar, o una criatura 1/6 con la habilidad de defensor.

- Mientras no esté en el campo de batalla, el Plasma primordial es una carta de criatura 0/0. No tiene la habilidad de volar ni defensor.
- Si un objeto en el campo de batalla se convierte en una copia del Plasma primordial, copia los valores determinados por su efecto de reemplazo de entra al campo de batalla.
- Si un objeto entra al campo de batalla como una copia del Plasma primordial, copia los valores determinados por su efecto de reemplazo de entra al campo de batalla, pero su fuerza y resistencia se determinan por el efecto de reemplazo de entra al campo de batalla de la propia copia. Por ejemplo, esto puede hacer que tengas una criatura 3/3 con la habilidad de volar o una criatura 1/6 con la habilidad de volar y defensor.

Pluma del paraíso

{4}

Artefacto

En cuanto la Pluma del paraíso entra al campo de batalla, elige un color.

Siempre que un jugador lance un hechizo del color elegido, puedes ganar 1 vida.

{T}: Agrega un maná del color elegido.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si de alguna manera no se eligió un color para la Pluma del paraíso, su segunda habilidad no puede dispararse y su última habilidad no produce maná. La segunda no se dispara cuando se lanzan hechizos incoloros y la tercera no produce maná incoloro.

Pluma, la Redimida

{R}{W}{W}

Criatura legendaria — Ángel

3/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que haga objetivo a una criatura que controlas, exilia esa carta en vez de ponerla en tu cementerio en cuanto se resuelve. Si lo haces, regresa a tu mano al comienzo del próximo paso final.

- Si Pluma sigue estando en el campo de batalla en cuanto terminas de lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro que hace objetivo a una o más criaturas que controlas, su habilidad se dispara. El efecto de reemplazo que exilia ese hechizo y la habilidad disparada retrasada que lo regresa a tu mano surten efecto incluso si Pluma deja el campo de batalla después de ese momento.

- El hechizo puede tener otros objetivos además de una criatura que controlas.
- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro que lances que haga objetivo a tu criatura no se resuelve por alguna razón (bien porque otro hechizo o habilidad lo contrarresta o porque todos sus objetivos son ilegales en cuanto intenta resolverse), no será exiliado. No lo regresarás a tu mano.
- Si el propio hechizo de instantáneo o de conjuro te pide que lo exilies o que lo pongas en algún otro lugar, no intentará ir a tu cementerio o ser exiliado con el efecto de Pluma, así que no lo regresarás a tu mano.
- Si otro efecto de reemplazo te pide que exilies un hechizo de instantáneo o de conjuro, como el del Arcanista de la Horda del Terror o la palabra clave retrospectiva, puedes elegir aplicar primero el efecto de reemplazo de Pluma. Si lo haces, la habilidad disparada retrasada de Pluma regresará esa carta a tu mano.
- Si lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro del cual no eres propietario, no intentará ir a tu cementerio, así que no lo exiliarás con el efecto de Pluma ni lo regresarás a tu mano.

Poder de la antigua Krosa

{G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, en vez de eso, esa criatura obtiene +4/+4 hasta el final del turno.

- Si un efecto copia el Poder de la antigua Krosa mientras esté en la pila, la copia solo dará a la criatura +2/+2, incluso si el hechizo original se lanzó durante tu fase principal. La razón es que la copia se creó en la pila y no se lanzó.

Pongificar

{U}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. No puede ser regenerada. Su controlador crea una ficha de criatura Simio verde 3/3.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Pongificar intente resolverse, el hechizo no se resolverá. Ningún jugador crea una ficha de Simio. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador sí crea una ficha de Simio.

Primarca kavu

{3}{G}

Criatura — Kavú

3/3

Estímulo {4}. *(Puedes pagar {4} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Si el Primarca kavu fue estimulado, entra al campo de batalla con cuatro contadores +1/+1 sobre él.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para convocar un hechizo, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo (como el coste de estímulo del Primarca kavu) o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total y puede servir para pagar todo el coste total, incluida la parte proveniente del coste de estímulo. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.

Radha, heredera de Keld
 {R}{G}
 Criatura legendaria — Guerrero elfo
 2/2
 Siempre que Radha, heredera de Keld ataque, puedes
 agregar {R}{R}.
 {T}: Agrega {G}.

- La habilidad disparada de Radha no es una habilidad de maná porque no se dispara a partir de otra habilidad de maná. Va a la pila y puede ser contrarrestada.
- Pierdes el maná producido por la habilidad de Radha si no lo gastas antes de que se declaren bloqueadoras.

Ráfaga vandálica
 {R}
 Conjuro
 Destruye el artefacto objetivo que no controlas.
 Sobrecarga {4}{R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia su texto reemplazando “el artefacto objetivo” por “cada artefacto”.)*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de la Ráfaga vandálica, ese hechizo tendrá un solo objetivo. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Ya que un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a los artefactos con las habilidades de antimaleficio o protección contra rojo.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el coste de sobrecarga), 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 se te pide que lances un hechizo con la habilidad de sobrecarga “sin pagar su coste de maná”, no puedes optar por pagar su coste de sobrecarga.

Ratas de la Fortaleza

{2}{B}

Criatura — Rata

2/1

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

Siempre que las Ratas de la Fortaleza hagan daño de combate a un jugador, cada jugador descarta una carta.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada de las Ratas de la Fortaleza, cada jugador elige una carta de su mano sin mostrarla y luego todas las cartas se descartan al mismo tiempo.

Ratas implacables

{1}{B}{B}

Criatura — Rata

2/2

Las Ratas implacables obtienen +1/+1 por cada otra criatura en el campo de batalla llamada Ratas implacables.

Un mazo puede tener cualquier cantidad de cartas llamadas Ratas implacables.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a unas Ratas implacables puede convertirse en letal si otras Ratas implacables dejan el campo de batalla durante ese turno.
- La última habilidad de las Ratas implacables te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, en un evento Limitado de *Espiral del tiempo Remasterizada*, no puedes agregar las Ratas implacables de tu colección personal.

Rechazar a los malvados

{W}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo que hace objetivo a un permanente que controlas.

- Rechazar a los malvados puede hacer objetivo a un hechizo que tenga varios objetivos, siempre y cuando al menos uno de esos objetivos sea un permanente que controlas.
- Si el permanente que controlas que es objetivo del hechizo objetivo deja el campo de batalla, ese hechizo ya no es un objetivo legal para Rechazar a los malvados. Por otra parte, si ese permanente objetivo se convierte en un objetivo ilegal para el hechizo objetivo pero permanece en el campo de batalla bajo tu control, el hechizo objetivo sigue siendo un objetivo legal para Rechazar a los malvados.

Reclamo de la naturaleza

{G}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Su controlador gana 4 vidas.

- Si el artefacto o encantamiento objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Reclamo de la naturaleza intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador gana 4 vidas. Si el objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador sí gana 4 vidas.
-

Reenviar

{1}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Si ese hechizo es contrarrestado de esta manera, ponlo en la mano de su propietario en vez de en su cementerio.

Roba una carta.

- Reenviar puede hacer objetivo a un hechizo que no puede ser contrarrestado. Ese hechizo no será contrarrestado ni regresará a la mano de su propietario, pero podrás robar una carta.
-

Reflexionar

{U}

Conjuro

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca, luego regresaslas en cualquier orden. Puedes barajar tu biblioteca.

Roba una carta.

- Si eliges barajar tu biblioteca, se incluyen las tres cartas que acabas de mirar y regresar a la parte superior.
-

Regreso pavoroso

{2}{B}{B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Retrospectiva—Sacrificar tres criaturas. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- Como los objetivos de los hechizos se eligen antes de pagar los costes (como por ejemplo “sacrificar tres criaturas”), el Regreso pavoroso que lances con retrospectiva no puede hacer objetivo a una carta de criatura que se sacrificará para pagar su coste.
-

Reiterar

{1}{R}{R}

Instantáneo

Recuperar {3}. *(Puedes pagar {3} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, pon esta carta en tu mano en cuanto se resuelva.)*

Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo.

Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Reiterar puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.

- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. La copia se resolverá antes que el hechizo original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división, aunque sí que se pueden cambiar los objetivos que reciben ese daño. Lo mismo sucede con los hechizos 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.

Reliquia de la coalición

{3}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{T}: Pon un contador de carga sobre la Reliquia de la coalición.

Al comienzo de tu fase principal precombate, remueve todos los contadores de carga de la Reliquia de la coalición. Agrega un maná de cualquier color por cada contador de carga removido de esta manera.

- Si remueves varios contadores de carga de la Reliquia de la coalición a la vez, puedes agregar un color de maná distinto a tu reserva de maná por cada contador.
- Lo único que se considera una fase principal precombate es la primera fase principal de cada turno, aunque se creen fases principales o de combate adicionales.

Resultado paradójico

{3} {U}

Instantáneo

Regresa cualquier cantidad de permanentes objetivo que no sean tierra ni ficha y que controlas a las manos de sus propietarios. Roba una carta por cada carta regresada a tu mano de esta manera.

- Si controlas pero no eres propietario de varios de los permanentes objetivo, estos no contarán para determinar cuántas cartas debes robar.
- Si un permanente combinado o fusionado regresa a tu mano de esta manera, robarás una carta por cada uno de sus componentes que sean cartas.

Retrasar

{1}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Si el hechizo es contrarrestado de esta manera, exílialo con tres contadores de tiempo sobre él en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario. Si no tiene la habilidad de suspender, gana la habilidad de suspender. *(Al comienzo del mantenimiento de su propietario, remueve un contador de tiempo de esa carta. Cuando sea removido el último, el jugador la lanza sin pagar su coste de maná. Si es una criatura, tiene la habilidad de prisa.)*

- Cuando se remueva el último contador de tiempo de la carta exiliada, se lanza como un hechizo totalmente nuevo. Se vuelven a elegir los modos y objetivos. Si el hechizo tiene costes obligatorios adicionales, deben volver a pagarse. Si no es posible hacerlo, el hechizo no puede lanzarse y permanece en el exilio.
- Si el hechizo objetivo se lanzó con retrospectiva, lo exiliará el efecto de Retrasar, no el de retrospectiva. La carta obtendrá contadores de tiempo y ganará la habilidad de suspender (si no la tenía antes).
- Si el hechizo objetivo está boca abajo, se exiliará boca arriba. No puede lanzarse boca abajo si se lanza sin pagar su coste de maná.

Retumbador de brasas

{2}{R}{R}

Criatura — Elemental

-1/3

Daña dos veces.

{R}: El Retumbador de brasas obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

- Como la fuerza del Retumbador de brasas suele ser negativa, tendrás que darle al menos +2/+0 para que pueda hacer daño. No hará daño negativo.

Revocar

{X}{U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra con coste de maná convertido de X a la mano de su propietario.

Roba una carta.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando Revocar intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta.
 - Si un permanente en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
 - El coste de maná convertido de una ficha que no sea una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que sea una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná que ese objeto.
-

Ruinas de Ramunap

Tierra — Desierto

{T}: Agrega {C}.

{T}, pagar 1 vida: Agrega {R}.

{2}{R}{R}, {T}, sacrificar un Desierto: Las Ruinas de Ramunap hacen 2 puntos de daño a cada oponente.

- Desierto es un subtipo de tierra sin ningún significado inherente. No otorga a la tierra ninguna habilidad de maná intrínseca. Otras cartas pueden tener en cuenta qué tierras son Desiertos.
 - Puedes sacrificar las Ruinas de Ramunap para pagar el coste de su propia habilidad.
-

Sacerdotisa de la medida

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Destello.

Si una criatura que no sea ficha fuera a entrar al campo de batalla y no fue lanzada, en vez de eso, exíliala.

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

Saffi Eriksdotter

{G}{W}

Criatura legendaria — Explorador humano

2/2

Sacrificar a Saffi Eriksdotter: Cuando la criatura objetivo vaya a tu cementerio este turno, regresa esa carta al campo de batalla.

- Saffi puede ser el objetivo de su propia habilidad. En ese caso, la habilidad no se resolverá porque su objetivo es ilegal, por lo que Saffi no regresará al campo de batalla, pero todas las habilidades que verifican si muere una criatura y cuándo sucede verán que murió.
 - El efecto de Saffi 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.
-

Salto evolutivo

{1}{G}

Encantamiento

{G}, sacrificar una criatura: Muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura.

Pon esa carta en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si no muestras una carta de criatura, deberás mostrar todas las cartas de tu biblioteca y devolverlas a ella en un orden aleatorio.
-

Sangrógrafo

{B}{B}

Criatura — Zombie

3/3

Al comienzo de tu mantenimiento, gira el Sangrógrafo a menos que pagues 2 vidas.

- Eliges si quieres pagar 2 vidas o no en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Puedes pagar 2 vidas aunque el Sangrógrafo ya esté girado (sin embargo, esto no hará que el Sangrógrafo se enderece).
-

Santuario místico

Tierra — Isla

({T}: *Agrega {U}.*)

El Santuario místico entra al campo de batalla girado a menos que controles otras tres o más Islas.

Cuando el Santuario místico entre al campo de batalla enderezado, puedes poner la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

- Si otro efecto pone el Santuario místico en el campo de batalla girado, entra girado, incluso si controlas otras tres o más Islas.
-

Saqueador *il-Kor*

{1}{U}

Criatura — Bribón kor

1/1

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

Siempre que el Saqueador *il-Kor* haga daño a un oponente, roba una carta, luego descarta una carta.

- Robas una carta y descartas una carta mientras la habilidad del Saqueador *il-Kor* se resuelve. No puede ocurrir nada entre estas cosas y ningún jugador puede realizar acciones.
-

Sello del trono vacío

{3}{W}{W}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de encantamiento, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
 - Como todavía no está en el campo de batalla, lanzar el Sello del trono vacío no hará que su habilidad se dispare.
-

Sentido entrenado

{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Siempre que la criatura encantada haga daño a un oponente, puedes robar una carta.

- Puedes robar una carta cada vez que la criatura encantada haga daño a un oponente, al margen de la cantidad de daño que hizo y de si fue daño de combate o no.
 - Si el Sentido entrenado encanta una criatura de tu oponente, no robarás una carta cuando esa criatura te haga daño, ya que seguirás controlando el Sentido entrenado y no eres tu propio oponente. Si esa criatura hace daño a uno de tus oponentes, incluido el controlador de la criatura, puedes robar una carta, pero el controlador de la criatura no.
-

Serpiente de la estela

{7}{U}

Criatura — Serpiente

6/6

La Serpiente de la estela no puede atacar a menos que el jugador defensor controle una Isla.

Cuando no controles una Isla, sacrifica la Serpiente de la estela.

Metamorfosis {5}{U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

- La primera habilidad de la Serpiente de la estela solo se aplica cuando declaras atacantes. Si ataca estando boca abajo y luego se pone boca arriba, sigue atacando incluso si el jugador defensor no controla ninguna Isla.
 - Si una criatura ataca a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.
-

Siembranubes

{1}{U}

Criatura — Cambiahechizos hada

1/1

Vuela.

{U}, {T}, descartar una carta: Crea una ficha de criatura

Hada azul 1/1 llamada Hada de las nubes. Tiene la habilidad de volar y “El Hada de las nubes solo puede bloquear criaturas con la habilidad de volar”.

- A diferencia de la carta Hada de las nubes, la ficha no tiene coste de maná. Su coste de maná convertido es de 0.
-

Sierpe fantasma

{4}{G}{G}

Criatura — Espíritu sierpe

2/0

La Sierpe fantasma entra al campo de batalla con cuatro contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Sierpe fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Sierpe fantasma.

- Si la Sierpe fantasma recibe daño de varias fuentes a la vez (probablemente porque sea bloqueada por varias criaturas en combate), se previene todo el daño y solo remueves un contador de ella.
 - Si se hace daño que no se puede prevenir a la Sierpe fantasma, remueves un contador igualmente, incluso si recibe el daño.
 - Si un efecto aumenta la resistencia de la Sierpe fantasma para que permanezca en el campo de batalla sin ningún contador +1/+1 sobre ella, la habilidad de la Sierpe fantasma previene todo el daño que fuera a recibir, incluso si no puedes remover un contador +1/+1 de ella.
-

Silencio

{W}

Instantáneo

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos este turno.

- Silencio no afectará a los hechizos que tus oponentes hayan lanzado antes de que lances Silencio, incluidos los hechizos que siguen en la pila. Silencio tampoco impedirá que tus oponentes lancen hechizos después de que hayas lanzado Silencio pero antes de que se resuelva.
 - Silencio solo impide lanzar hechizos. Tus oponentes siguen pudiendo activar habilidades, incluidas las habilidades de las cartas en su mano (como ciclo). Sus habilidades disparadas funcionan de forma normal, todavía pueden jugar tierras, etcétera.
 - Un jugador que no pueda lanzar un hechizo no puede suspender una carta.
-

Singularidad velada

{3}{U}

Criatura — Ilusión

2/3

Suspender 4—{1}{U}. *(En lugar de lanzar esta carta de tu mano, puedes pagar {1}{U} y exiliarla con cuatro contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná. Tiene la habilidad de prisa.)*

Cuando se remueva el último contador de tiempo de la Singularidad velada mientras esté exiliada, las criaturas no pueden ser bloqueadas este turno.

- Como no modifica las características de ningún objeto, la última habilidad de la Singularidad velada se aplica a las criaturas que no estaban en el campo de batalla cuando la habilidad se resolvió.
-

Sram, edificador experto

{1}{W}

Criatura legendaria — Enano consejero

2/2

Siempre que lances un hechizo de Aura, Equipo o Vehículo, roba una carta.

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

Supremacía temur

{G}{U}{R}

Encantamiento

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

Siempre que una criatura con fuerza de 4 o más entre al campo de batalla bajo tu control, puedes robar una carta.

- Si una criatura entra al campo de batalla bajo tu control, ten en cuenta las habilidades estáticas para determinar si su fuerza es de 4 o más. Los hechizos, las habilidades activadas y las habilidades disparadas no se pueden usar para aumentar la fuerza de la criatura a tiempo para que la última habilidad de la Supremacía temur se dispare ni para reducirla a tiempo para impedir que se dispare.
 - Una vez que se dispare la última habilidad de la Supremacía temur, reducir la fuerza de la criatura no te impedirá robar una carta.
 - Si la Supremacía temur deja el campo de batalla, las criaturas que controlas pierden la habilidad de prisa. Si no están bajo tu control desde que empezó tu turno y no tienen la habilidad de prisa de otra manera, no pueden atacar este turno. Si ya atacaron, siguen siendo criaturas atacantes.
-

Talrand, invocador celeste

{2} {U} {U}

Criatura legendaria — Hechicero tritón

2/2

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Draco azul 2/2 con la habilidad de volar.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Tarmogoyf

{1} {G}

Criatura — Lhurgoyf

/1+

La fuerza del Tarmogoyf es igual a la cantidad de tipos de carta entre las cartas que haya en todos los cementerios y su resistencia es igual a esa cantidad más 1.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Tarmogoyf funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Si el Tarmogoyf está en tu cementerio, se contará a sí mismo.
- El Tarmogoyf cuenta tipos de cartas, no cartas. Si la única carta en todos los cementerios es una sola criatura artefacto, el Tarmogoyf será 2/3. Si las únicas cartas en todos los cementerios son diez criaturas artefacto, el Tarmogoyf seguirá siendo 2/3.
- Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal. Legendario, básico y nevado son supertipos, no tipos de cartas.
- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro hace daño al Tarmogoyf o reduce su resistencia, ese hechizo va al cementerio de su propietario antes de que se realicen las acciones basadas en estado. Si esa carta es la primera carta de ese tipo que entra en un cementerio, aumentará la resistencia del Tarmogoyf antes de que el juego verifique si el Tarmogoyf muere.

Tasigur, el Colmillo Dorado

{5} {B}

Criatura legendaria — Chamán humano

4/5

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

{2} {g/u} {g/u}: Muele dos cartas, luego regresa de tu cementerio a tu mano una carta que no sea tierra que elija un oponente.

- La última habilidad de Tasigur no hace objetivo a ninguna carta o jugador. Eliges un oponente y ese jugador escoge una carta que no sea tierra solo después de que muelas dos cartas.
- El oponente elegido puede escoger cualquier carta que no sea tierra de tu cementerio, no solo una de las cartas molidas.

Teferi, mago de Zhalfir

{2} {U} {U} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/4

Destello.

Las cartas de criatura de las cuales eres propietario que no están en el campo de batalla tienen la habilidad de destello.

Cada oponente puede lanzar hechizos solo en cualquier momento en que pudiera lanzar un conjuro.

- Mientras controles a Teferi, puedes exiliar cartas de criatura en tu mano con suspender en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.
- Si un hechizo de la pila tiene la habilidad de fracción de segundo mientras controlas a Teferi, no puedes suspender cartas de criatura porque fracción de segundo te impide lanzarlas, aunque suspenderlas sea una acción especial.
- La última habilidad de Teferi significa que, para que un oponente pueda lanzar un hechizo, debe ser su turno, una fase principal y la pila debe estar vacía. Esto se aplica incluso si una regla o efecto permite lanzar un conjuro en otro momento.
- Si un hechizo o habilidad permite que un oponente lance un hechizo como parte de su efecto (como suspender y rebote), ese oponente no puede lanzar ese hechizo porque la habilidad a resolver sigue en la pila. Esto sucede incluso si el hechizo es un instantáneo.
- Si un efecto permite que un oponente lance hechizos en cualquier momento en que pudiera lanzar un instantáneo (por ejemplo, si tu oponente también controla a Teferi), la restricción de la última habilidad de Teferi tiene prioridad sobre ese permiso.

Testigo eterna

{1} {G} {G}

Criatura — Chamán humano

2/1

Cuando la Testigo eterna entre al campo de batalla, puedes regresar la carta objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Si un hechizo que se resuelve pone la Testigo eterna en el campo de batalla, la habilidad de la Testigo eterna puede hacer objetivo a esa carta si va a tu cementerio en cuanto se resuelve.

Thélon de Havenwood

{G} {G}

Criatura legendaria — Druida elfo

2/2

Cada criatura Hongo obtiene +1/+1 por cada contador de espora sobre ella.

{B} {G}, exiliar una carta de Hongo de un cementerio:

Pon un contador de espora sobre cada Hongo en el campo de batalla.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura Hongo puede convertirse en letal si Thélon deja el campo de batalla durante ese turno o si se remueven los contadores de espora de los Hongos durante ese turno.

Tisis

{3} {B} {B} {B} {B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo. Su controlador pierde una cantidad de vidas igual a su fuerza más su resistencia.

Suspender 5—{1} {B}. *(En lugar de lanzar esta carta de tu mano, puedes pagar {1} {B} y exiliarla con cinco contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.)*

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Tisis intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador pierde vidas. Si el objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador si pierde vidas.
- Aunque la fuerza de la criatura sea negativa, suma igualmente su fuerza y resistencia para determinar cuántas vidas se pierden. Si el total es negativo, su controlador no gana ni pierde vidas. Por ejemplo, si Tisis destruyera una criatura -1/3, se perderían 2 vidas. Si Tisis destruyera una criatura -4/3, no se perderían vidas.

Tolaria Oeste

Tierra

Tolaria Oeste entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {U}.

Transmutar {1} {U} {U}. *({1} {U} {U}, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con coste de maná convertido de 0, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca. Activa la habilidad de transmutar solo como un conjuro.)*

- Las cartas con coste de maná de {0} (como el Pacto de negación) y las cartas sin coste de maná (como la Visión ancestral y la propia Tolaria Oeste) tienen un coste de maná convertido de 0.
- Las cartas con coste de maná de {X}, {X} {X} o {X} {X} {X} tienen un coste de maná convertido de 0.

Traidor del submundo

{B} {B}

Criatura — Espíritu

1/1

Prisa.

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

Siempre que otra criatura vaya a tu cementerio desde el campo de batalla, puedes pagar {B}. Si lo haces, regresa el Traidor del submundo de tu cementerio al campo de batalla.

- Si el Traidor del submundo y otra criatura van a tu cementerio al mismo tiempo, la habilidad del Traidor del submundo no se disparará. La razón es que debe estar en tu cementerio antes de que la criatura muera para que su habilidad que lo devuelve al campo de batalla se dispare.
- Cuando una ficha de la que eres propietario muere, va a tu cementerio antes de dejar de existir.
- Si varias criaturas van a tu cementerio al mismo tiempo, la habilidad del Traidor del submundo se dispara por cada una de ellas. Una vez que lo devuelvas al campo de batalla, puedes pagar {B} para las demás habilidades en cuanto se resuelven, pero no tendrán ningún efecto si lo haces. Incluso si el Traidor del submundo regresa a tu cementerio, se considera un objeto nuevo y no regresará.

Transmutador garracurva

{3}{U}

Criatura — Hechicero ave

3/1

Destello.

Vuela.

Cuando el Transmutador garracurva entre al campo de batalla, intercambia la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo hasta el final del turno.

- Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de una criatura se aplican después de todos los demás efectos, sin importar cuándo se empezaron a aplicar esos efectos. Por ejemplo, si haces objetivo a una criatura 1/2 y luego le das +2/+0 más adelante en el turno, es una criatura 2/3, no una criatura 4/1.
- 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 una criatura puede convertirse en letal si intercambias su fuerza y resistencia durante ese turno.

Trasgo de piel gruesa

{1}{R}

Criatura — Chamán trasgo

2/1

Puedes pagar {0} en lugar de pagar el coste de eco de los permanentes que controlas.

{R}: El Trasgo de piel gruesa gana protección contra rojo hasta el final del turno.

- Cuando la habilidad de eco de un permanente que controlas se resuelve, puedes pagar {0}, pagar su coste de eco o elegir no pagar (y sacrificar ese permanente). Los efectos que verifican si pagaste el coste de eco se satisfacen si pagaste {0} de esta manera.

Triunfo de Liliana

{1}{B}

Instantáneo

Cada oponente sacrifica una criatura. Si controlas un planeswalker Liliana, cada oponente también descarta una carta.

- Solo se verifica si controlas un planeswalker Liliana en cuanto el hechizo se resuelve.

- Controlar más de un planeswalker Liliana no te dará más ventajas que controlar uno.
- Puedes lanzar el Triunfo de Liliana incluso si todos o algunos de tus oponentes no pueden sacrificar una criatura. Si controlas un planeswalker Liliana, descartarán una carta igualmente, incluso si no pudieron sacrificar una criatura.
- En cuanto el Triunfo de Liliana se resuelva, el oponente cuyo turno se está jugando (o, si es tu turno, el siguiente oponente por orden de turno) elige una criatura para sacrificarla. Luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas son sacrificadas al mismo tiempo. Luego, si controlas un planeswalker Liliana, en el mismo orden, cada oponente elige una carta en su mano sin mostrarla, y esas cartas se descartan al mismo tiempo.

Urborg, la tumba de Yawgmoth
 Tierra legendaria
 Cada tierra es un Pantano además de sus otros tipos de tierra.

- Urborg, la tumba de Yawgmoth no es un Pantano mientras no esté en el campo de batalla.
- Las cartas de tierra que no estén en el campo de batalla no son Pantanos mientras Urborg esté en el campo de batalla.
- La habilidad de Urborg hace que cada tierra del campo de batalla tenga el tipo de tierra Pantano. Cualquier tierra que es un Pantano tiene la habilidad “{T}: Agrega {B}”. No cambia nada más de esas tierras, incluido el nombre, otros subtipos, otras habilidades y si son legendarias, básicas o nevadas.
- Si un efecto como el del Mago de la luna hace que Urborg pierda sus habilidades al darle un tipo de tierra básica que no se añade a sus otros tipos, no convertirá las tierras en Pantanos, al margen del orden en que empezaron a aplicarse esos efectos.

Venser, sabio moldeador
 {2}{U}{U}
 Criatura legendaria — Hechicero humano
 2/2
 Destello.
 Cuando Venser, sabio moldeador entre al campo de batalla, regresa el hechizo o permanente objetivo a la mano de su propietario.

- Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esto funciona incluso contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.
- Si una copia de un hechizo regresa a la mano de su propietario, se mueve a ese lugar y luego deja de existir como una acción basada en estado. No puede volver a lanzarse.

Vesuva
 Tierra
 Puedes hacer que Vesuva entre al campo de batalla girada como una copia de cualquier tierra en el campo de batalla.

- Vesuva copia exactamente lo que está impreso en la tierra que está copiando y nada más (a menos que copie una tierra que esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si una tierra está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, etcétera.
- Si la tierra copiada está copiando otra cosa, Vesuva usa los valores copiables de esa tierra. En la mayoría de los casos, Vesuva será una copia de lo que esté copiando esa tierra.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la tierra copiada se disparará si Vesuva entra al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta tierra] entre al campo de batalla” o “[esta tierra] entra al campo de batalla con” de la tierra copiada también funcionará.

Veto de Dovin

{W} {U}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Contrarresta el hechizo objetivo que no sea de criatura.

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

Vínculo sangriento

{3} {B} {B}

Encantamiento

Siempre que ganes vidas, el oponente objetivo pierde esa misma cantidad de vidas.

- Si una habilidad se dispara siempre que un oponente pierda vidas y hace que tú ganes vidas, como por ejemplo la habilidad de la Sangre exquisita, esto se repetirá en bucle hasta que ganes el juego o un jugador realice una acción que rompa el bucle. Si no pasa ninguna de estas dos cosas, el juego termina en empate.
 - Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad del Vínculo sangriento se disparará dos veces y puedes elegir un oponente distinto para cada una de las veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
 - Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad del Vínculo sangriento se dispara una sola vez.
-

Violentar
{1}{R}
Conjuro
Violentar hace 2 puntos de daño a cada criatura sin la habilidad de volar.

//
Tumbar
{5}{R}
Conjuro
Tumbar hace 6 puntos de daño a cada criatura con la habilidad de volar.

- Para lanzar una carta partida, eliges la mitad que quieres lanzar. En esta colección no es posible lanzar las dos mitades de una carta partida.
- Las cartas partidas incluyen dos caras en la misma carta. Cuando pones una carta partida en la pila, solo la pones como la mitad que estás lanzando. Las características de la mitad de la carta que no lanzaste se ignoran mientras el hechizo está en la pila.
- Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una carta partida, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Violentar // Tumbar cuenta como una, no como dos.
- Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir uno de esos nombres, pero no los dos.
- Mientras no esté en la pila, las características de una carta partida son la combinación de sus dos mitades. Por ejemplo, Violentar // Tumbar tiene un coste de maná convertido de 8. Esto implica que si un efecto te permite buscar una carta con un coste de maná convertido de 4 o menos, no podrás encontrar Violentar // Tumbar.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con ciertas características, considera solo la mitad que estás lanzando. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar un hechizo de tu mano con un coste de maná convertido de 4 o menos, puedes lanzar Violentar, pero no Tumbar.
- Si copias un hechizo que es la mitad de una carta partida, la copia solo copia esa mitad. Por ejemplo, si copias Violentar, la copia será solamente Violentar, no Tumbar.

Viruela
{B}{B}
Conjuro
Cada jugador pierde 1 vida, descarta una carta, sacrifica una criatura y luego sacrifica una tierra.

- Cuando la Viruela se resuelve, primero cada jugador pierde 1 vida al mismo tiempo. A continuación, cada jugador elige una carta de su mano sin mostrarla y luego todas las cartas se descartan al mismo tiempo. Después, comenzando con el jugador cuyo turno se está jugando y continuando por orden de turno, cada jugador elige una criatura, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Todas las criaturas se sacrifican al mismo tiempo y luego se repite el proceso para las tierras.
- Todas las habilidades que se disparen mientras la Viruela se esté resolviendo no irán a la pila hasta que la Viruela acabe de resolverse.
- Las habilidades de las tierras sacrificadas pueden modificarse o dispararse cuando se sacrifiquen las criaturas y cuando se descarten las cartas. Las habilidades de las criaturas no modificarán ni se dispararán cuando se sacrifiquen las tierras, pero pueden modificarse o dispararse cuando se descarten las cartas.

Visión lejana

{1}{G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta de Llanura, Isla, Pantano o Montaña y ponla en el campo de batalla girada. Luego baraja tu biblioteca.

- Visión lejana puede encontrar cualquier tierra que tenga cualquiera de los tipos de tierra enumerados, incluidas las no básicas, incluso si esa tierra es un Bosque además de uno o más de esos tipos.

Volver al polvo

{2}{W}{W}

Instantáneo

Exilia el artefacto o encantamiento objetivo. Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, puedes exiliar hasta un otro artefacto o encantamiento objetivo.

- Volver al polvo siempre puede hacer objetivo a un segundo artefacto o encantamiento; simplemente no lo exiliará si no es tu fase principal cuando lances Volver al polvo.
- Si un hechizo o una habilidad copia Volver al polvo, la copia solo exilia al primer artefacto o encantamiento objetivo. La razón es que la copia no fue lanzada.

Yawgmoth, médico thran

{2}{B}{B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/4

Protección contra Humanos.

Pagar 1 vida, sacrificar otra criatura: Pon un contador -1/-1 sobre hasta una criatura objetivo y roba una carta.

{B}{B}, descartar una carta: Prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- Protección contra Humanos se refiere solo al tipo de criatura Humano. Para Yawgmoth, ni tú ni tus oponentes son Humanos.
- Puedes activar la primera habilidad activada de Yawgmoth sin elegir ninguna criatura objetivo. Solo robarás una carta. Sin embargo, si eliges un objetivo y se convierte en ilegal antes de que la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y no robarás una carta.
- Si un permanente tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre él, se remueven en pares como una acción basada en estado para que el permanente solo tenga uno de estos tipos de contadores sobre él.
- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.

- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

Yermos
Tierra básica
{T}: Agrega {C}.

- Como los Yermos son una tierra básica, puedes incluir tantos como quieras en tus mazos Construidos.
- En los eventos Limitados (incluidos Mazo Cerrado y Booster Draft), los Yermos deben estar en tu reserva de cartas para poder incluirlos en tu mazo. No puedes añadir los Yermos a tu reserva de cartas de la misma manera que añades otras tierras básicas.
- Los Yermos no son un tipo de tierra. Si algo te pide que nombres un tipo de tierra, no puedes elegir los Yermos.

Zarcillos de corrupción
{3} {B}
Instantáneo
Los Zarcillos de corrupción hacen X puntos de daño a la criatura objetivo y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de Pantanos que controlas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando los Zarcillos de corrupción intenten resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás X vidas.