

Notas de la colección *Rávnica remasterizada*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 20 de noviembre de 2023

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

La sección “Notas generales” incluye información sobre la legalidad de las cartas y explica algunos de los conceptos y mecánicas de la colección.

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

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Rávnica remasterizada* son legales para juego Construido en cualquier formato que ya las permita. 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 [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

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

Mecánicas que regresan

Más de una veintena de habilidades de palabra clave, acciones de palabra clave, palabras de habilidad y mecánicas sin nombre regresan en *Rávnica remasterizada*. Algunas cartas con estas mecánicas tienen notas individuales en la sección “Notas de cartas específicas” si corresponde. Las reglas para estas mecánicas no cambian en este lanzamiento.

En esta sección, encontrarás notas para algunas de las mecánicas que más aparecen y las más complejas.

Mecánica que regresa: cartas partidas

A veces una cara por carta no es suficiente, así que para eso están las cartas partidas. Quizá tener más opciones no siempre te pueda salvar, ¡pero te vendrá bien a menudo!

Apalear

{R/G} {R/G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo que no controlas.

///

Aprestar

{2} {R} {G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Bestia roja y verde 4/4 con la habilidad de arrollar.

- Para lanzar una carta partida, eliges una mitad para lanzarla. No es posible lanzar las dos mitades de ninguna carta partida de esta colección.
- Las cartas partidas tienen dos caras de carta en una única carta. Las características de la mitad 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, Apalear // Aprestar cuenta como una, no como dos.
- Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas un nombre de carta, puedes elegir uno de esos nombres, pero no los dos.
- Las características de una carta partida son una combinación de sus dos mitades mientras no está en la pila. Por ejemplo, Apalear // Aprestar tiene un valor de maná de 6 mientras está en tu biblioteca. Si un efecto te permite buscar en tu biblioteca una carta con un valor de maná de 4 o menos, no podrás encontrar Apalear // Aprestar.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con ciertas características, considera solo las características de la mitad que lances. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 2 o menos de entre las cartas en tu cementerio, podrás lanzar Apalear de esta manera, pero no Aprestar.

Mecánica que regresa: Shock lands

Las diez Shock lands, originarias del bloque *Rávnica*, regresan en *Rávnica remasterizada*.

Terreno aplastador

Tierra — Montaña bosque

({T}: Agrega {R} o {G}.)

En cuanto el Terreno aplastador entre al campo de batalla, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girada.

- A diferencia de la mayoría de tierras duales, esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como Abrir los portales no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Catacumba inundada (de la colección *Ixalan*).

- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

Mecánica que regresa: Portales

Los diez Portales de los gremios, un ciclo que debutó en el bloque *Regreso a Rávnica*, también están de vuelta en *Rávnica remasterizada*.

Portal del Gremio Ízzet
Tierra — Portal
El Portal del Gremio Ízzet entra al campo de batalla girado.
{T}: Agrega {U} o {R}.

- El subtipo Portal no tiene ninguna importancia especial para las reglas, pero es posible que otros hechizos y habilidades hagan referencia a él.
- Portal no es un tipo de tierra básica.

Mecánica que regresa: convocar

El Cónclave Selesnya sabe que, juntas, muchas criaturas pueden conseguir grandes cosas, ¡y no solo durante el combate! Los hechizos con la habilidad de convocar te permiten girar criaturas enderezadas que controlas para pagar sus costes. Cada criatura que gires servirá como pago de un maná del color de esa criatura o un maná genérico.

Acorde de llamada
{X}{G}{G}{G}
Instantáneo
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.*)
Busca en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná de X o menos, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

- 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.
- Si giras una criatura enderezada que está atacando o bloqueando para convocar un hechizo, esa criatura no dejará de atacar o bloquear.
- 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 ni el valor de maná de un hechizo.
- 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.

Mecánica que regresa: dragar

Puedes poner cartas en el cementerio, pero eso no significa que se vayan a quedar ahí. Al menos, no en el caso del Enjambre Golgari. Con solo moler unas pocas cartas, puedes regresar una carta con la habilidad de dragar de tu cementerio a tu mano en vez de robar una carta.

Troltumba golgari

{4} {G}

Criatura — Esqueleto trol

0/0

El Troltumba golgari entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada carta de criatura en tu cementerio.

{1}, remover un contador +1/+1 del Troltumba golgari:
Regenera el Troltumba golgari.

Dragar 6. *(Si fueras a robar una carta, en vez de eso, puedes moler seis cartas. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio a tu mano.)*

- La habilidad de dragar te permite 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.

Mecánica que regresa: mentor

¿Cómo pueden insignificantes criaturas aspirar a la grandeza? Con un poco de mentoría de la Legión Boros, obviamente. Y dicen que eso no se puede enseñar. Cuando una criatura con la habilidad de mentor ataca, pones un contador +1/+1 sobre una criatura atacante con menor fuerza.

Jefe de guerra de la Legión

{2} {R}

Criatura — Soldado trasgo

2/2

Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1. Esa ficha gana la habilidad de prisa hasta el final del turno y ataca este combate si puede.

- La habilidad de mentor compara dos veces la fuerza de la criatura con la habilidad de mentor con la de la criatura objetivo: una vez en cuanto la habilidad disparada va a la pila y otra vez en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si quieres aumentar la fuerza de una criatura para que su habilidad de mentor pueda hacer objetivo a una criatura más grande, el último momento que tienes para hacerlo es durante el paso de inicio del combate.
- Si la fuerza de la criatura objetivo ya no es inferior a la de la criatura atacante en cuanto la habilidad se resuelve, mentor no agrega un contador +1/+1. Por ejemplo, si dos criaturas 3/3 con la habilidad de mentor atacan y ambas habilidades de mentor hacen objetivo a la misma criatura 2/2, la primera en resolverse pondrá un contador +1/+1 sobre ella y la segunda no hará nada.
- Si una criatura con la habilidad de mentor deja el campo de batalla mientras la habilidad de mentor está en la pila, usa su fuerza tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si la criatura objetivo tiene menos fuerza.

Mecánica que regresa: extorsionar

Al Sindicato Orzhov le gusta tener a todo el mundo en deuda con ellos. En el caso de la mecánica de extorsionar, eso significa 1 vida, que irás extrayendo de tus oponentes si pagas {W/B} siempre que lances un hechizo.

Guardias de la basílica

{2} {W}

Criatura — Soldado humano

1/4

Defensor.

Extorsionar. *(Siempre que lances un hechizo, puedes pagar {W/B}. Si lo haces, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas esa cantidad de vidas.)*

- Puedes pagar {W/B} un máximo de una vez por cada habilidad de extorsionar disparada. Tú decides si pagas o no cuando la habilidad se resuelve.
 - La cantidad de vidas que ganas de la habilidad de extorsionar se basa en la cantidad total de vidas perdidas, no necesariamente en la cantidad de oponentes que tienes. Por ejemplo, si el total de vidas de tu oponente no puede cambiar (tal vez porque ese jugador controla un Emperión de platino), no ganarás ninguna vida.
 - La habilidad de extorsionar no hace objetivo a ningún jugador.
 - La habilidad de extorsionar se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
-

Mecánica que regresa: espectáculo

Al Culto a Rakdos le encanta un buen espectáculo, sobre todo si hay sangre de por medio. Si un oponente perdió vidas este turno, puedes lanzar hechizos por sus costes de espectáculo para que te salgan más baratos o para ganar efectos adicionales.

Iluminar el escenario

{2} {R}

Conjuro

Espectáculo {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de espectáculo en vez de por su coste de maná si un oponente perdió vidas este turno.)*

Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

- El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.
- La habilidad de espectáculo solo se fija en si un oponente perdió vidas durante el turno, no en si su total de vidas es menor de lo que era. Por ejemplo, si un oponente pierde 1 vida y luego gana 2 vidas en el mismo turno, puedes lanzar un hechizo pagando su coste de espectáculo ese turno.
- La habilidad de espectáculo no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo. Por ejemplo, no puedes lanzar un conjuro con la habilidad de espectáculo en el turno de un oponente a menos que otro efecto te permita hacerlo, incluso si ese jugador perdió vidas este turno.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de espectáculo), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- El coste de espectáculo de una carta siempre es el mismo, al margen de la cantidad de vidas que perdieran tus oponentes o cuántos de ellos perdieran vidas.
- En un juego de varios jugadores, si un oponente pierde vidas y deja el juego más adelante en ese turno, puedes lanzar un hechizo por su coste de espectáculo. (Si un jugador deja el juego durante su turno, ese turno continúa sin jugador activo).

Mecánica que regresa: evolucionar

Conservar la naturaleza es muy importante para el Combinado Simic, pero el cambio es una parte esencial de los procesos naturales. Las criaturas con la habilidad de evolucionar representan eso mismo, ya que crecen cuando una criatura con más fuerza o resistencia entra al campo de batalla bajo tu control.

Rapaz aleta cortanubes

{U}

Criatura — Mutante ave

0/1

Vuela.

Evolucionar. *(Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si la fuerza o la resistencia de esa criatura es mayor que la de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

- Cuando se comparan las estadísticas de las dos criaturas para la habilidad de evolucionar, se compara siempre fuerza con fuerza y resistencia con resistencia.

- Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, compara su fuerza y resistencia con la fuerza y resistencia de la criatura con la habilidad de evolucionar. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad de evolucionar no se disparará.
- Si la habilidad de evolucionar se dispara, la comparación de estadísticas sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad no hará nada. Si la criatura que entró al campo de batalla deja el campo de batalla antes de que la habilidad de evolucionar intente resolverse, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez para comparar las estadísticas.
- Si una criatura entra al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ella, ten en cuenta esos contadores al determinar si la habilidad de evolucionar se disparará. Por ejemplo, una criatura 1/1 que entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella hará que se dispare la habilidad de evolucionar de una criatura 2/2.
- Si varias criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de evolucionar puede dispararse varias veces, pero la comparación de estadísticas tendrá lugar cada vez que una de esas habilidades intente resolverse. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y dos criaturas 3/3 entran al campo de batalla, la habilidad de evolucionar se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá y pondrá un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Cuando la segunda habilidad intenta resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva es mayor que la de la criatura con la habilidad de evolucionar, así que la habilidad no hace nada.
- Al comparar las estadísticas cuando la habilidad de evolucionar se resuelve, puede que la estadística más alta sea primero la fuerza y luego la resistencia, o viceversa. Si esto sucede, la habilidad se resolverá igualmente y pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y una criatura 1/3 entra al campo de batalla bajo tu control, su resistencia es mayor, por lo que la habilidad de evolucionar se disparará. En respuesta a ello, la criatura 1/3 obtiene +2/-2. Cuando el disparo de la habilidad de evolucionar intente resolverse, su fuerza será mayor. Pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar.

Mecánica que regresa: repoblar

El Cónclave Selesnya se encuentra en una constante búsqueda de nuevos miembros. La mecánica de repoblar se encarga de esos reclutas, ya que hace una copia de una ficha de criatura que controlas.

Ojos en el cielo

{3} {W}

Instantáneo

Crea una ficha de criatura Ave blanca 1/1 con la habilidad de volar, luego repuebla. *(Crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.)*

- La habilidad de repoblar no hace objetivo a la ficha de criatura que vas a copiar. Eliges esa ficha de criatura al realizar la acción de repoblar. Puedes elegir cualquier ficha de criatura que controles. Si un hechizo o habilidad hace que crees una ficha de criatura y luego te indica que repuebles (como en el caso de los Ojos en el cielo), puedes elegir copiar la ficha que acabas de crear u otra ficha de criatura que controles.
- Si eliges copiar una ficha de criatura que es una copia de otra criatura, la nueva ficha de criatura copiará las características de aquello que esté copiando la ficha original.
- La nueva ficha de criatura copia las características de la ficha original tal y como las describe el efecto que creó la ficha original.

- La nueva ficha no copia si la ficha original está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, color, etcétera.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la ficha copiada se disparará cuando la nueva ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la ficha copiada también funcionará.
- Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando repueblas, no ocurrirá nada.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Abrazo de la Subciudad

{2} {B}

Instantáneo

El oponente objetivo sacrifica una criatura. Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, ganas 4 vidas.

- Puedes ganar 4 vidas incluso si el oponente objetivo no puede sacrificar una criatura.
- Solo se verifica si controlas una criatura con fuerza de 4 o más después de que tu oponente sacrifique una criatura. Si una criatura de la que eres propietario con fuerza de 4 o más estuvo exiliada hasta que la criatura sacrificada dejó el campo de batalla, esa criatura regresará al campo de batalla antes de la verificación, por lo que contará. Sin embargo, las habilidades que se disparen por la muerte de la criatura sacrificada no se habrán resuelto todavía cuando verifiques las criaturas que controlas.
- Solo ganas 4 vidas, incluso si controlas más de una criatura con fuerza de 4 o más.

Acorde de llamada

{X} {G} {G} {G}

Instantáneo

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.)*

Busca en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná de X o menos, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Al utilizar la habilidad de convocar para lanzar un hechizo con {X} en su coste de maná, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar criaturas que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si lanzas el Acorde de llamada y eliges que X sea 3, el coste total es de {3} {G} {G} {G}. Si giras dos criaturas verdes y dos criaturas rojas, tendrás que pagar {1} {G}.

Adaptación forzosa

{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador

+1/+1 sobre la criatura encantada.

- La criatura que obtiene el contador +1/+1 es la criatura encantada por la Adaptación forzosa cuando la habilidad se resuelve.
 - Si la habilidad de la Adaptación forzosa se dispara, pero la Adaptación forzosa no está en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve, pon un contador +1/+1 sobre la criatura que estaba encantando cuando dejó el campo de batalla.
-

Aguja medular

{1}

Artefacto

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

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

- La Aguja medular afecta a las cartas al margen de la zona en la que estén. Esto incluye las cartas en la mano, las cartas en el cementerio y las cartas exiliadas. Por ejemplo, un jugador no puede activar la habilidad de transmutar de Enturbiar la mezcla si hay una Aguja medular en el campo de batalla que designa Enturbiar la mezcla.
 - Puedes nombrar cualquier carta, incluso si esa carta no tiene una habilidad activada normalmente. No puedes elegir el nombre de una ficha a menos que esa ficha tenga el mismo nombre que una carta.
 - Si eliges el nombre de una carta que tiene una habilidad de maná y otra habilidad activada, la habilidad de maná se puede activar, pero la otra habilidad no.
 - Una vez que la Aguja medular haya dejado el campo de batalla, las habilidades activadas de fuentes con el nombre elegido se pueden volver a activar.
 - Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers son habilidades activadas. La Aguja medular no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
-

Amuleto ízzet

{U}{R}

Instantáneo

Elige uno:

- Contrarresta el hechizo objetivo que no sea de criatura a menos que su controlador pague {2}.
- El Amuleto ízzet hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo.
- Roba dos cartas, luego descarta dos cartas.

- Si eliges el último modo, robas dos cartas y descartas dos cartas mientras se resuelve el Amuleto ízzet. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
-

Andarrepisa silhana

{1}{G}

Criatura — Bribón elfo

1/1

Antimaleficio. *(Esta criatura no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

La Andarrepisa silhana no puede ser bloqueada excepto por criaturas que tengan la habilidad de volar.

- Las criaturas con la habilidad de alcance no tienen la habilidad de volar, así que no pueden bloquear la Andarrepisa silhana.
-

Apalear

{R/G}{R/G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo que no controlas.

///

Aprestar

{2}{R}{G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Bestia roja y verde 4/4 con la habilidad de arrollar.

- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto Apalear intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.
-

Apresurar

{U}

Instantáneo

El próximo hechizo de conjuro que lances este turno puede ser lanzado como si tuviera la habilidad de destello.

Roba una carta.

- No eliges un hechizo de conjuro cuando se resuelve Apresurar. En vez de eso, se establece una regla que se mantiene hasta el final del turno o hasta que lanzas un hechizo de conjuro, incluso si lo lanzas en un momento en el que normalmente no podrías.
 - Si lanzas varias copias de Apresurar en un mismo turno, todas se aplicarán al siguiente hechizo de conjuro que lances.
-

Arconte llameante
{6}{W}{W}{W}
Criatura — Arconte
5/6
Vuela.
Las criaturas no pueden atacarte.

- A menos que algún efecto diga expresamente lo contrario, una criatura que no te puede atacar puede atacar de todas formas a un planeswalker que controlas o a una batalla que proteges.

Aristócrata del cártel
{W}{B}
Criatura — Consejero humano
2/2
Sacrificar otra criatura: La Aristócrata del cártel gana protección contra el color de tu elección hasta el final del turno.

- Eliges el color cuando la habilidad se resuelve.

Asedio de las torres
{1}{R}
Conjuro
Reproducir {1}{R}. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que pagaste su coste de reproducir. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)*
La Montaña objetivo se convierte en una criatura 3/1.
Sigue siendo una tierra.

- La Montaña seguirá siendo una criatura durante el resto del juego. No tiene ningún tipo de criatura.
- Un permanente que no sea criatura y que se convierta en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura.
- En cuanto la habilidad disparada de reproducir se resuelva, copiarás el Asedio de las torres por cada vez que pagaste su coste de reproducir, incluso si el hechizo original ya no está en la pila en ese momento (quizá porque fue contrarrestado).
- Las copias que crea la habilidad de reproducir se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Asesina emoción mortal
{1}{B}
Criatura — Asesino humano
1/2
Toque mortal.
Desatar. *(Puedes hacer que esta criatura entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella. No puede bloquear mientras tenga un contador +1/+1 sobre ella.)*

- Eliges si la criatura con la habilidad de desatar entra al campo de batalla con un contador +1/+1 o no en cuanto entra al campo de batalla. En ese momento, es demasiado tarde para que un jugador responda al hechizo de criatura intentando contrarrestarlo, por ejemplo.
- La habilidad de desatar se aplica sin importar de dónde entre la criatura al campo de batalla.
- Una criatura con la habilidad de desatar no puede bloquear si tiene cualquier contador +1/+1 sobre ella, no solo uno puesto sobre ella por la habilidad de desatar.
- Poner un contador +1/+1 sobre una criatura con la habilidad de desatar que ya esté bloqueando no la removerá del combate. Seguirá bloqueando.

Aurelia, parangón de la justicia

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Ángel

2/5

Vuela.

Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

Al comienzo del combate en tu turno, elige hasta una criatura objetivo que controlas. Hasta el final del turno, esa criatura obtiene +2/+0, gana la habilidad de arrollar si es roja y gana la habilidad de vigilancia si es blanca.

- La última habilidad de Aurelia se resuelve antes de que se elijan las criaturas atacantes.
- La criatura objetivo gana las habilidades de arrollar y vigilancia si es de ambos colores, roja y blanca. Obtiene +2/+0 solo una vez, incluso si es roja y blanca, e incluso si no es ni roja ni blanca.
- Cuando la última habilidad de Aurelia se haya resuelto, la criatura mantiene las bonificaciones que recibió de la habilidad incluso si sus colores cambian.

Babanuladora

{G} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo, habilidad activada o habilidad disparada objetivo. *(Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.)*

- Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en los textos recordatorios. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers son habilidades activadas.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como ultratumba, son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- Una habilidad de maná activada es aquella que agrega maná en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que agrega maná y se dispara por una habilidad de maná activada.

- No se puede hacer objetivo a habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” también son efectos de reemplazo y no se pueden hacer objetivo.
- Si contrarrestas una habilidad disparada retrasada que se disparó al principio de un “próximo” paso o una “próxima” fase, esa habilidad no se disparará de nuevo la siguiente vez que ocurra ese paso o fase.

Bastión de Karn

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{4}, {T}: Prolifera.

- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo 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.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
- Una habilidad que se dispara “siempre que proliferes” se dispara incluso si no eliges ningún permanente o jugador mientras lo haces.
- 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.

Bastón del viajero

{1}

Artefacto

{2}, sacrificar el Bastón del viajero: Exilia la criatura objetivo. Regresa la carta exiliada al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Si la habilidad del Bastón del viajero exilia una ficha de criatura, dejará de existir. No regresará al campo de batalla.

Batallón improvisado

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

3/2

Batallón — Siempre que el Batallón improvisado y al menos otras dos criaturas ataquen, pon un contador +1/+1 sobre el Batallón improvisado.

- El Batallón improvisado y las otras criaturas atacantes no tienen por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla.
 - Una vez que se ha disparado la habilidad del Batallón improvisado, no importa cuántas criaturas sigan atacando cuando se resuelva la habilidad.
-

Brazales del ilusionista

{2}

Artefacto — Equipo

Siempre que se active una habilidad de la criatura equipada, si no es una habilidad de maná, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

Equipar {3}.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
 - La copia tendrá los mismos objetivos que la habilidad a la 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 la habilidad copiada es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No puedes elegir otro.
 - Si la habilidad tiene {X} en su coste, se copia el valor de X.
 - Si el coste de una habilidad activada requiere que se sacrifiquen los Brazales del ilusionista o la criatura equipada, la habilidad no se copiará. En el momento en que la habilidad se considera activada (después de pagar todos sus costes), los Brazales del ilusionista ya no están equipados a esa criatura.
 - Si los Brazales del ilusionista se equipan de alguna manera a una criatura que controla un oponente y se activa una habilidad activada (que no sea una habilidad de maná) de esa criatura, controlarás la copia de esa habilidad.
 - Una habilidad de maná es aquella que (1) no es una habilidad de lealtad, (2) no tiene objetivos y (3) puede agregar maná cuando se resuelve.
-

Bribón maestro de llaves

{3} {U}

Criatura — Bribón humano

3/2

El Bribón maestro de llaves no puede ser bloqueado.

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

- La última habilidad del Bribón maestro de llaves no es opcional. Si el Bribón maestro de llaves es la única criatura que controlas cuando se resuelve la habilidad, tendrás que regresarlo a la mano de su propietario.
-

Bruvac el Grandilocuente

{2} {U}

Criatura legendaria — Consejero humano

1/4

Si un oponente fuera a moler una o más cartas, en vez de eso, muele el doble de esa cantidad de cartas.

- Si un jugador debe poner una carta en su cementerio sin usar específicamente el verbo “moler” (debido a la habilidad del Espía de la balaustrada, por ejemplo), la habilidad de Bruvac no se aplica.
 - Como Bruvac es legendario, no es probable que un jugador controle dos. Sin embargo, si eso sucede, cada oponente muele cuatro veces la cantidad de cartas que debía moler originalmente. Si controla tres, sus oponentes muelen ocho veces esa cantidad, y así sucesivamente.
-

Cabeza resbaladiza

{B/G}

Criatura — Zombie planta

1/1

Carroñar {0}. (*{0}*, *exiliar esta carta de tu cementerio: Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo igual a la fuerza de esta carta. Activa la habilidad de carroñar como un conjuro.*)

- Exiliar la carta de criatura con la habilidad de carroñar forma parte del coste de activación de la habilidad de carroñar. Una vez que la habilidad se activa y se paga el coste, es demasiado tarde para impedir que la habilidad se active tratando de remover la carta de criatura del cementerio.
-

Cambio de posición

{2} {U} {U}

Instantáneo

Elige artefacto, criatura o tierra. Gira todos los permanentes enderezados del tipo elegido que controla el jugador objetivo o endereza todos los permanentes girados de ese tipo que controla ese jugador.

- En la resolución, tú decides si giras o enderezas y a qué tipo de permanente afecta.
-

Capitana Fuego Auténtico

{R} {R} {W} {W}

Criatura — Caballero humano

4/3

Mentor. (*Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.*)

Siempre que la Capitana Fuego Auténtico reciba daño, hace esa misma cantidad de daño al jugador objetivo.

- La última habilidad de la Capitana Fuego Auténtico se disparará incluso si se le hace daño letal. Por ejemplo, si recibe daño de una criatura 7/7 a la que está bloqueando, su habilidad se disparará y la Capitana Fuego Auténtico hará 7 puntos de daño al jugador objetivo.

- Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que la Capitana Fuego Auténtico recibe daño, pierdes el juego antes de que su habilidad disparada vaya a la pila.
-

Chamán barroso

{2}{G}

Criatura — Chamán centauro

3/2

Cuando el Chamán barroso entre al campo de batalla, el jugador objetivo baraja cualquier cantidad de cartas objetivo de su cementerio en su biblioteca.

- Si la habilidad disparada del Chamán barroso hace objetivo a un jugador, pero no hace objetivo a ninguna carta en el cementerio de ese jugador, ese jugador solo baraja su biblioteca.
 - Si las cartas objetivo se convierten en objetivos ilegales, el jugador objetivo baraja su biblioteca. Si el jugador objetivo se convierte en un objetivo ilegal, la habilidad del Chamán barroso no tiene ningún efecto.
-

Chamán brillaspora

{B}{G}

Criatura — Chamán elfo

3/1

Cuando la Chamán brillaspora entre al campo de batalla, muele tres cartas. Puedes poner una carta de tierra de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- La carta de tierra que pones en la parte superior de tu biblioteca puede ser una que acabas de moler o una que ya estuviera en tu cementerio.
-

Chamán desgarrador

{R}{R}{G}{G}

Criatura — Chamán gigante

5/5

El Chamán desgarrador no puede ser bloqueado por más de una criatura.

Siempre que el Chamán desgarrador haga daño de combate a un jugador, destruye el artefacto o encantamiento objetivo que controla ese jugador.

- Si el Chamán desgarrador gana la habilidad de amenaza, no puede ser bloqueado en absoluto.
-

Chamán rito mortal

{B/G}

Criatura — Chamán elfo

1/2

{T}: Exilia la carta de tierra objetivo de un cementerio.

Agrega un maná de cualquier color.

{B}, {T}: Exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de un cementerio. Cada oponente pierde 2 vidas.

{G}, {T}: Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio. Ganas 2 vidas.

- Dado que la primera habilidad requiere un objetivo, no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
 - Si el objetivo de cualquiera de las tres habilidades del Chamán rito mortal es un objetivo ilegal en cuanto esa habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No agregarás maná, ningún oponente perderá vidas o tú no ganarás vidas, según corresponda.
-

Coloso del portal

{8}

Criatura artefacto — Constructo

8/8

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada Portal que controlas.

El Coloso del portal no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

Siempre que un Portal entre al campo de batalla bajo tu control, puedes poner el Coloso del portal de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

- Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea el Coloso del portal, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que el Coloso del portal deje de estar bloqueado.
-

Condenar

{W}

Instantáneo

Pon la criatura atacante objetivo en el fondo de la biblioteca de su propietario. Su controlador gana una cantidad de vidas igual a su resistencia.

- Usa la resistencia de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas gana su controlador.
-

Confabular

{2} {U/B} {U/B}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo con fuerza de 2 o menos.

///

Confeccionar

{3} {U} {B}

Conjuro

Escruta 3, luego regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla.

- El efecto de Confabular dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni caduca si la fuerza de la criatura aumenta después de que Confabular se resuelva.
- La carta de criatura que regresas con Confeccionar puede ser una que acabas de escrutar y que has puesto en tu cementerio.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que escrutas y el momento en el que regresas una carta de criatura al campo de batalla.

Confidente oscuro

{1} {B}

Criatura — Hechicero humano

2/1

Al comienzo de tu mantenimiento, muestra la primera carta de tu biblioteca y ponla en tu mano. Pierdes una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

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

Crustacefaloburón

{2} {G} {U}

Criatura — Cangrejo pulpo tiburón

4/4

{2} {G} {U}: Adaptar 1. *(Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre el Crustacefaloburón, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

- La habilidad disparada del Crustacefaloburón puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
- Una habilidad que se dispara cuando se ponen contadores sobre un permanente se disparará si ese permanente de alguna manera entra al campo de batalla con esos contadores.
- Siempre puedes activar una habilidad que haga que una criatura se adapte. En cuanto esa habilidad se resuelva, si la criatura tiene un contador +1/+1 sobre ella por cualquier razón, no pondrás ningún contador +1/+1 adicional sobre ella.

- Si una criatura pierde todos sus contadores +1/+1 de alguna manera, puede adaptarse de nuevo y obtener más contadores +1/+1.

Cuasiduplicado

{1}{U}{U}

Conjuro

Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.

Recargar. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes. Luego, exilia esta carta.)*

- La ficha copia exactamente lo que está impreso en la criatura y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras y/o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que esté copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por Cuasiduplicado 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 [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos sobre cuándo lanzar un hechizo con la habilidad de recargar, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de recargar únicamente en el momento en que pudieras lanzar un conjuro.
- Un hechizo que se lanza usando la habilidad de recargar siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Si un efecto te permite que pagues un coste alternativo en vez del coste de maná de un hechizo, puedes pagar ese coste alternativo cuando recargues un hechizo. Descartarás una carta igualmente como coste adicional para lanzarlo.
- Si una carta con recargar va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.

Cuernodesgarrador enfurecido

{4}{G}

Criatura — Bestia

4/4

Insurgencia. *(Esta criatura entra al campo de batalla con lo que elijas: un contador +1/+1 o la habilidad de prisa.)*

- La habilidad de insurgencia es un efecto de reemplazo. Los jugadores no pueden responder a tu elección de otorgar un contador +1/+1 o la habilidad de prisa, ni pueden realizar acciones mientras la criatura está en el campo de batalla sin una cosa o la otra.

- Si una criatura que entra al campo de batalla tiene la habilidad de insurgencia, pero no puede recibir un contador +1/+1, gana la habilidad de prisa.
- Si eliges que la criatura gane la habilidad de prisa, la gana indefinidamente. No la perderá en cuanto termine el turno o en cuanto otro jugador gane su control.

Cuerpo de bombarderos

{1}{R}

Criatura — Soldado humano

1/2

Batallón — Siempre que el Cuerpo de bombarderos y al menos otras dos criaturas ataquen, el Cuerpo de bombarderos hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

- Las tres criaturas atacantes no tienen por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla.
- Una vez que se disparó la habilidad de batallón, no importa cuántas criaturas sigan atacando cuando se resuelva la habilidad.

Defensas raiznatas

{2}{W}

Instantáneo

Repuebla. Las criaturas que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(Para repoblar, crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.)*

- Las Defensas raiznatas afectan solo a las criaturas que controlas después de repoblar en el momento en que se resuelven. La ficha de criatura que crees ganará la habilidad de indestructible, pero las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no.

Descanse en paz

{1}{W}

Encantamiento

Cuando Descanse en paz entre al campo de batalla, exilia todos los cementerios.

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

- Mientras Descanse en paz esté en el campo de batalla, las habilidades que se disparan siempre que una criatura muera no se dispararán porque las cartas y las fichas no van nunca al cementerio de un jugador.
- Si un hechizo destruye Descanse en paz, Descanse en paz se exiliará y el hechizo irá al cementerio de su propietario.
- Si una carta se descarta mientras Descanse en paz está en el campo de batalla, las habilidades que funcionan cuando se descarta una carta (como la de demencia) siguen funcionando, aunque esa carta nunca llegue al cementerio. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de una carta descartada (como la primera habilidad de Chandra en llamas) pueden encontrar esa carta en el exilio.

Descubrir
{B/G} {B/G}
Conjuro
Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

///

Destino
{4} {B} {G}
Conjuro
Puedes poner dos contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas. Luego, todas las criaturas obtienen -4/-4 hasta el final del turno.

- El Destino no hace objetivo a la criatura que recibe contadores +1/+1. Puedes lanzarlo incluso si no controlas ninguna criatura.
- El Destino afecta solo a las criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entren al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -4/-4.

Desollador de alcantarilla
{2} {B}
Criatura — Zombie
2/1
Cruza pantanos. *(Esta criatura no puede ser bloqueada mientras el jugador defensor controle un Pantano.)*
Carroñar {2} {B}. *({2} {B}, exiliar esta carta de tu cementerio: Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo igual a la fuerza de esta carta. Activa la habilidad de carroñar como un conjuro.)*

- Exiliar la carta de criatura con la habilidad de carroñar forma parte del coste de activación de la habilidad de carroñar. Una vez que la habilidad se activa y se paga el coste, es demasiado tarde para impedir que la habilidad se active tratando de remover la carta de criatura del cementerio.

Detención
{W/U} {W/U}
Instantáneo
Pon la criatura atacante o bloqueadora objetivo en la parte superior de la biblioteca de su propietario.
///
Defensor
{3} {W} {U}
Conjuro
Crea una ficha de criatura Esfinge blanca y azul 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

- Una “criatura atacante” es una que fue declarada como atacante o que fue puesta en el campo de batalla atacando este combate. A menos que esa criatura deje el combate, continúa atacando hasta el paso de final del combate, incluso si el jugador al que estaba atacando dejó el juego o el planeswalker al que estaba atacando dejó el combate. De manera similar, una “criatura bloqueadora” es una que fue declarada como bloqueadora o que fue puesta en el campo de batalla bloqueando este combate.

Diablo del caos

{1} {B} {R}

Criatura — Diablo

3/3

Siempre que un jugador sacrifique un permanente, el Diablo del caos hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

- Tú controlas la habilidad disparada del Diablo del caos y eliges el objetivo, al margen de quién sacrificó el permanente.
- Si se sacrifica un permanente para pagar el coste de un hechizo o una habilidad, la habilidad del Diablo del caos se resolverá antes que ese hechizo o habilidad. En cambio, si se sacrifica un permanente durante la resolución de un hechizo o habilidad, ese hechizo o habilidad acabará de resolverse antes de que la habilidad del Diablo del caos vaya a la pila.
- El Diablo del caos no permite a ningún jugador sacrificar ningún permanente. Su habilidad se dispara siempre que un jugador sacrifique un permanente porque otro hechizo, habilidad o coste se lo indique.
- Si sacrificas el Diablo del caos, su habilidad se dispara.
- Un permanente legendario que va a un cementerio por la “regla de leyendas” no es sacrificado.

Difundeplagas

{2} {B}

Criatura — Chamán humano

3/2

Cuando el Difundeplagas entre al campo de batalla, cada jugador sacrifica una criatura o planeswalker. Cada jugador que no pueda hacerlo descarta una carta.

- Cuando la habilidad del Difundeplagas se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige una criatura o planeswalker que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todos los permanentes elegidos son sacrificados al mismo tiempo. Después, en el mismo orden, cada jugador que no pudo sacrificar un permanente elige una carta en su mano sin mostrarla; luego, las cartas elegidas se descartan a la vez.
- Cada jugador elige un permanente para sacrificar entre las criaturas y planeswalkers que controla. Tú no eliges qué tipo de permanente tienen que sacrificar los otros jugadores.
- El Difundeplagas puede ser la criatura que su controlador sacrifique con su propia habilidad.

Disparacuneta

{2} {R}

Criatura — Chamán trasgo

2/2

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, el Disparacuneta hace 2 puntos de daño a cada oponente.

- La habilidad disparada del Disparacuneta se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Disparacuneta hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

Doble de chispa

{3}{U}

Criatura — Ilusión

0/0

Puedes hacer que el Doble de chispa entre al campo de batalla como una copia de una criatura o planeswalker que controlas, excepto que entra con un contador +1/+1 adicional sobre él si es una criatura, con un contador de lealtad adicional sobre él si es un planeswalker y no es legendario.

- El Doble de chispa copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- El Doble de chispa no es legendario si copia un permanente legendario, y esta excepción es copiable. Si otra cosa copia el Doble de chispa más tarde, esa copia tampoco será legendaria. Si controlas dos o más permanentes con el mismo nombre, pero solo uno de ellos es legendario, la “regla de leyendas” no se aplica.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente elegido está copiando otra cosa (por ejemplo, si el permanente elegido es otro Doble de chispa), entonces el Doble de chispa entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente elegido estuviera copiando.
- Si el permanente elegido es una ficha, el Doble de chispa copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha. En este caso, el Doble de chispa no se convierte en una ficha.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando el Doble de chispa entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente elegido también funcionará.
- Si copia a un planeswalker, el Doble de chispa entra con la cantidad de contadores de lealtad que está impresa en la carta más uno. Si copia una criatura, el Doble de chispa entra con un contador +1/+1 sobre él, más todos los contadores que fueran a ser puestos sobre él de las habilidades que copió y de otras habilidades de otros objetos.
- Si el permanente copiado está afectado por un efecto de cambio de tipo, el Doble de chispa puede entrar al campo de batalla con tipos de permanente distintos de los que tiene actualmente el permanente copiado. Usa las características del Doble de chispa en cuanto entre al campo de batalla, no del permanente copiado, para determinar si entra con un contador adicional sobre él. En particular, si el Doble de chispa copia a un planeswalker Gideon que es una criatura porque su habilidad de lealtad hizo que se convirtiera en una criatura planeswalker, el Doble de chispa entra como un planeswalker que no es una criatura y no obtiene un contador +1/+1. Por otra parte, si el Doble de chispa copia a Gideon Blackblade durante tu turno, el Doble de chispa entra como una criatura planeswalker y obtiene ambos tipos de contadores.

- Si de alguna manera el Doble de chispa entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro permanente, no puede convertirse en una copia de ese permanente. Solo puedes elegir una criatura o planeswalker que ya esté en el campo de batalla.

Domri Rade

{1}{R}{G}

Planeswalker legendario — Domri

3

+1: Mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura, puedes mostrarla y ponerla en tu mano.

−2: La criatura objetivo que controlas lucha contra otra criatura objetivo.

−7: Obtienes un emblema con “Las criaturas que controlas tienen las habilidades de dañar dos veces, arrollar, antimaleficio y prisa”.

- Cuando se resuelve la primera habilidad de Domri, si la carta que miras no es una carta de criatura o es una carta de criatura que no quieres poner en tu mano, solo tienes que ponerla de nuevo en la parte superior de tu biblioteca. No tienes que mostrarla ni decir por qué la pones de nuevo ahí.
- El segundo objetivo de la segunda habilidad de Domri puede ser otra criatura que controlas, pero no puede ser la misma criatura que el primer objetivo.
- Si cualquiera de los dos objetivos de la segunda habilidad de Domri es un objetivo ilegal cuando la habilidad intente resolverse, ninguna criatura hará ni recibirá daño.
- Si una criatura tiene las habilidades de dañar dos veces y arrollar, el daño de combate que asignó durante el primer paso de daño de combate se tendrá en cuenta al determinar cuánto daño puede pasar con la habilidad de arrollar en el segundo paso de daño de combate. Si cada criatura bloqueada es destruida durante el primer paso de daño de combate, todo el daño de combate se debe asignar al jugador, planeswalker o batalla defensores durante el segundo paso de daño de combate.

Draco chisporroteante

{U}{U}{R}{R}

Criatura — Draco

*/4

Vuela.

La fuerza del Draco chisporroteante es igual a la cantidad total de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio y en el exilio de las cuales eres propietario.

Cuando el Draco chisporroteante entre al campo de batalla, roba una carta.

- Si algunas de las cartas exiliadas de las que eres propietario están boca abajo, no tienen características. Si normalmente son instantáneos o conjuros, no contarán.
- La habilidad que define la fuerza del Draco chisporroteante funciona en todas las zonas.

Dragón del pozo rakdos

{2}{R}{R}

Criatura — Dragón

3/3

{R}{R}: El Dragón del pozo rakdos gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

{R}: El Dragón del pozo rakdos obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Temerario — El Dragón del pozo rakdos tiene la habilidad de dañar dos veces mientras no tengas cartas en tu mano.

- Si el Dragón del pozo rakdos pierde la habilidad de dañar dos veces después de hacer el daño de combate de dañar primero, no hará daño durante el paso de daño de combate normal.

Ejecutora orzhov

{1}{B}

Criatura — Bribón humano

1/2

Toque mortal.

Ultratumba 1. *(Cuando esta criatura muera, crea una ficha de criatura Espíritu blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar.)*

- Como todas las bloqueadoras se eligen a la vez, no puedes bloquear con una criatura con la habilidad de ultratumba, esperar a que muera y luego bloquear con las fichas de Espíritu que deja.

Electromante trasgo

{U}{R}

Criatura — Hechicero trasgo

2/2

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

- Con dos copias del Electromante trasgo, te costará {2} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro, y así sucesivamente.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- El efecto del Electromante trasgo solo reduce el maná genérico del coste total del hechizo.

Élite boros

{W}

Criatura — Soldado humano

1/1

Batallón — Siempre que la Élite boros y al menos otras dos criaturas ataquen, la Élite boros obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

- Las tres criaturas atacantes no tienen por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla.
 - Una vez que se disparó la habilidad de batallón, no importa cuántas criaturas sigan atacando cuando se resuelva la habilidad.
-

Encantamiento copia

{2}{U}

Encantamiento

Puedes hacer que el Encantamiento copia entre al campo de batalla como una copia de cualquier encantamiento en el campo de batalla.

- El Encantamiento copia copia exactamente lo que había impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si el permanente elegido tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si el permanente elegido está copiando otra cosa (por ejemplo, si el permanente elegido es otro Encantamiento copia), entonces tu Encantamiento copia entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente elegido estuviera copiando.
 - Si el permanente elegido es una ficha, el Encantamiento copia copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó la ficha. El Encantamiento copia no se convierte en una ficha.
 - Si el Encantamiento copia copia un Aura de esta manera, tú eliges lo que encantará el Aura justo antes de que entre al campo de batalla. No puedes elegir ningún permanente que entre al campo de batalla al mismo tiempo que esa Aura. Esto no hace objetivo al jugador o al permanente que encanta, por lo que es posible elegir de esta manera el permanente de un oponente con la habilidad de antimaleficio. El receptor elegido debe poder ser encantado legalmente por el Aura, por lo que no es posible elegir de esta manera un jugador o permanente con protección contra una de las cualidades del Aura. Si no hay nada legal para que el Aura lo encante, el Encantamiento copia permanece en su zona actual (a menos que sea un hechizo, en cuyo caso va al cementerio de su propietario).
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando el Encantamiento copia entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este encantamiento] entre al campo de batalla” o “[este encantamiento] entra al campo de batalla con” del permanente elegido también funcionará.
 - Si de alguna manera el Encantamiento copia entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro permanente, no puede convertirse en una copia de ese permanente. Solo puedes elegir un permanente que ya esté en el campo de batalla.
 - Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Encantamiento copia solo entra al campo de batalla como un encantamiento con una habilidad irrelevante. Seguro que lo hiciste por algún motivo.
-

Encarceladora azoria

{1}{W}

Criatura — Soldado humano

2/1

Cuando la Encarceladora azoria entre al campo de batalla, detén la criatura objetivo que controla un oponente. *(Hasta tu próximo turno, esa criatura no puede atacar ni bloquear y sus habilidades activadas no pueden activarse.)*

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Nadie puede activar ninguna habilidad activada de un permanente detenido, ni siquiera habilidades de maná.
- Las habilidades estáticas de un permanente detenido se siguen aplicando. Las habilidades disparadas de un permanente detenido se pueden disparar de todas formas.
- Si una criatura ya está atacando o bloqueando cuando se la detiene, no se removerá del combate. Seguirá atacando o bloqueando.
- Si la habilidad activada de un permanente está en la pila en el momento en el que es detenido, la habilidad no se verá afectada.
- Si un permanente que no sea criatura es detenido y después se convierte en una criatura, no podrá atacar ni bloquear.
- Cuando un jugador abandone un juego de varios jugadores, los efectos continuos con duraciones de hasta el próximo turno de ese jugador o hasta un punto específico de ese turno durarán hasta que ese turno hubiera empezado. No caducan de forma inmediata ni duran de forma indefinida.

Engendro tirano

{4}{R}{R}

Criatura — Dragón

6/5

Vuela, arrolla.

Siempre que el Engendro tirano haga daño de combate a un jugador, gana el control de todos los artefactos que controla ese jugador.

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas veinte o más artefactos, ganas el juego.

- Si no controlas veinte o más artefactos al comienzo de tu mantenimiento, la última habilidad del Engendro tirano no se disparará. Si se dispara, volverá a verificarlo cuando intente resolverse. Si no controlas veinte o más artefactos en ese momento, la habilidad no hará nada.

Entrar al infinito

{8}{U}{U}{U}{U}

Conjuro

Roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas de tu biblioteca y luego pon una carta de tu mano en la parte superior de tu biblioteca. Tu mano no tiene tamaño máximo hasta tu próximo turno.

- No tendrás que descartar ninguna carta durante el paso de limpieza del turno en el que lanzaste Entrar al infinito. Tendrás que descartar cartas hasta quedarte con tu tamaño máximo de mano durante el paso de limpieza del próximo turno.
 - Si estás jugando con la primera carta de tu biblioteca mostrada, mostrarás cada carta antes de robarla.
-

Escalofrío por la columna

{3} {B}

Conjuro

El Escalofrío por la columna hace 3 puntos de daño a cada oponente y tú ganas 3 vidas.

Cuando el Escalofrío por la columna vaya a tu cementerio desde tu biblioteca, puedes exiliarlo. Si lo haces, el Escalofrío por la columna hace 3 puntos de daño a cada oponente y tú ganas 3 vidas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, el Escalofrío por la columna hace que el equipo oponente pierda 6 vidas y el tuyo gane 3 vidas.
-

Escarabajo esclavo

{1} {G}

Criatura — Insecto

2/2

Carroñar {5} {G}. (*{5} {G}, exiliar esta carta de tu cementerio: Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo igual a la fuerza de esta carta. Activa la habilidad de carroñar como un conjuro.*)

- Exiliar la carta de criatura con la habilidad de carroñar forma parte del coste de activación de la habilidad de carroñar. Una vez que la habilidad se activa y se paga el coste, es demasiado tarde para impedir que la habilidad se active tratando de remover la carta de criatura del cementerio.
-

Escenario de actores

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}: El Escenario de actores se convierte en una copia de la tierra objetivo, excepto que tiene esta habilidad.

- El efecto de copia creado por la última habilidad activada no tiene una duración. Durará hasta que el Escenario de actores deje el campo de batalla o hasta que otro efecto de copia lo sobrescriba. El permanente ya no tendrá la primera habilidad del Escenario de actores.
- Los valores copiables de una tierra son los que hay impresos en ella más las modificaciones de otros efectos de copia. Los contadores y otros efectos no se copian. En particular, si copias una tierra que es también una criatura a causa de un efecto temporal (como el de la Columnata celestial), el Escenario de actores solo se convertirá en la tierra “inanimada”.
- El Escenario de actores no se endereza cuando se convierte en una copia, aunque la tierra objetivo esté enderezada.

- No se disparará ninguna habilidad de entra al campo de batalla de la tierra que copie el Escenario de actores. El Escenario de actores ya estaba en el campo de batalla. De manera similar, no se aplica ningún efecto de “en cuanto esta tierra entra al campo de batalla” ni de “esta tierra entra al campo de batalla con”, como el de los Abismos oscuros.

Escudo del paria
{5}
Artefacto — Equipo
Todo el daño que se te fuera a hacer, en vez de eso, se le hace a la criatura equipada.
Equipar {3}.

- Si el Escudo del paria no está anexado a una criatura, todo el daño que se te fuera a hacer se te hace con normalidad.

Esfera de seguridad
{4} {W}
Encantamiento
Las criaturas no pueden atacarte a ti o a los planeswalkers que controlas a menos que su controlador pague {X} por cada una de esas criaturas, donde X es la cantidad de encantamientos que controlas.

- Si controlas la Esfera de seguridad, tus oponentes pueden elegir no pagar para atacar con una criatura que ataca “si puede”. Si no hay ningún otro jugador o permanente al que atacar, esa criatura simplemente no ataca.

Espada de los Paruns
{4}
Artefacto — Equipo
Mientras la criatura equipada esté girada, las criaturas giradas que controlas obtienen +2/+0.
Mientras la criatura equipada esté enderezada, las criaturas enderezadas que controlas obtienen +0/+2.
{3}: Puedes girar o enderezar la criatura equipada.
Equipar {3}.

- Si la criatura equipada se gira, las criaturas enderezadas que controlas perderán inmediatamente la bonificación de +0/+2. Esto puede hacer que el daño no letal que ya recibieron ese turno pase a ser letal. Los paruns te recomiendan actuar con cautela.
-

Espía de la balastrada

{3} {B}

Criatura — Bribón vampiro

2/3

Vuela.

Cuando el Espía de la balastrada entre al campo de batalla, el jugador objetivo muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta de tierra, luego pone esas cartas en su cementerio.

- La carta de tierra que muestre, si lo hace, está incluida en las cartas que van al cementerio.
 - Si el jugador objetivo no tiene cartas de tierra en su biblioteca, todas las cartas de esa biblioteca se mostrarán e irán a su cementerio.
-

Espiral tejesierpe

{4} {G} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura verde.

La criatura encantada obtiene +6/+6.

{G} {G} {G}, sacrificar el Espiral tejesierpe: Crea una ficha de criatura Sierpe verde 6/6.

- El Espiral tejesierpe solo puede encantar una criatura verde. No puede entrar al campo de batalla anexado a una criatura que no sea verde, no se puede mover a una criatura que no sea verde y, si la criatura a la que está anexado deja de ser verde, el Aura irá al cementerio de su propietario.
-

Eterplasma

{2} {U} {U}

Criatura — Ilusión

1/1

Siempre que el Eterplasma bloquee una criatura, puedes regresar el Eterplasma a la mano de su propietario. Si lo haces, puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura de tu mano bloqueando esa criatura.

- El Eterplasma regresará a tu mano antes de que se asigne daño de combate.
 - Si quieres, puedes regresar el Eterplasma a tu mano y no poner nada en el campo de batalla. La criatura atacante se considerará bloqueada de todas formas, así que no podrá hacerte daño de combate a menos que tenga la habilidad de arrollar o una parecida.
 - La criatura que pongas en el campo de batalla puede ser el Eterplasma que acabas de regresar a tu mano.
 - La criatura que pongas en el campo de batalla de tu mano está bloqueando la criatura atacante, incluso si el bloqueo no se pudiese declarar de forma legal (por ejemplo, si esa criatura entra en el campo de batalla girada, si no puede bloquear o si la criatura atacante tiene protección contra ella).
 - Aunque la criatura que entra al campo de batalla está bloqueando, nunca fue declarada como criatura bloqueadora (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura bloquee, como la habilidad del Eterplasma, por ejemplo).
-

Evasora de la Calle Hojalata

{R}

Criatura — Bribón trasgo

1/1

Prisa.

{R}: La Evasora de la Calle Hojalata no puede ser bloqueada este turno excepto por criaturas con la habilidad de defensor.

- Activar la habilidad de la Evasora de la Calle Hojalata después de que sea bloqueada por una criatura sin la habilidad de defensor no hará que deje de estar bloqueada.

Exaltación angélica

{3}{W}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluyendo las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad de la Exaltación angélica no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
- El valor de X solo se determina en cuanto la habilidad de la Exaltación angélica empieza a resolverse. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de criaturas que controlas.

Expansión

{U/R}{U/R}

Instantáneo

Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo con valor de maná de 4 o menos. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

///

Explosión

{X}{U}{U}{R}{R}

Instantáneo

La Explosión hace X puntos de daño a cualquier objetivo. El jugador objetivo roba X cartas.

- La Expansión puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro con el valor de maná apropiado, no solo uno que tenga objetivos.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, incluye el valor elegido para esa X al determinar el valor de maná de ese hechizo.
- 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 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 (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Todas las elecciones que se toman en cuanto un hechizo se resuelve no se habrán realizado aún una vez que se copie. Estas elecciones se realizarán por separado en cuanto la copia se resuelva.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.
- Si uno de los dos objetivos de la Explosión se convierte en ilegal, el otro resulta afectado según corresponda.

Experimento uno

{G}

Criatura — Cieno humano

1/1

Evolucionar. *(Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si la fuerza o la resistencia de esa criatura es mayor que la de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Remove dos contadores +1/+1 del Experimento uno:

Regenera el Experimento uno. *(La próxima vez que esta criatura fuese a ser destruida, en vez de eso, gírala, remuévela 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 al Experimento uno puede convertirse en letal si remueves contadores +1/+1 de él durante ese turno. En este caso, muere antes de que se resuelva la habilidad activada que podría regenerarlo.

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).

Fénix arcobrillante

{3} {R}

Criatura — Fénix

3/2

Vuela, prisa.

Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste tres o más hechizos de instantáneo y/o de conjuro este turno, regresa el Fénix arcobrillante de tu cementerio al campo de batalla.

- Como el paso de inicio del combate se produce antes de que se declaren las criaturas atacantes, puedes atacar con el Fénix arcobrillante durante el mismo combate en el que regrese al campo de batalla.

Fervor del encarcelador

{W}

Instantáneo

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

Adenda — Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, esa criatura gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- Las habilidades de adenda de los hechizos de instantáneo se aplican mientras el hechizo se resuelve, no inmediatamente después de lanzarlo. Si el hechizo es contrarrestado, no obtendrás la bonificación por adenda.
- Si un efecto copia un hechizo con una habilidad de adenda mientras está en la pila, la copia no se lanzará, por lo que te quedarás sin la bonificación por adenda.

Final del laberinto

Tierra

El Final del laberinto entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {C}.

{3}, {T}, regresar el Final del laberinto a la mano de su propietario: Busca una carta de Portal en tu biblioteca, ponla en el campo de batalla y luego baraja. Si controlas diez o más Portales con distintos nombres, ganas el juego.

- Regresar el Final del laberinto a la mano de su propietario es parte del coste para activar su última habilidad. Una vez que se anunció esa habilidad, los jugadores no pueden responder a ella hasta después de que pagues su coste de activación y regreses el Final del laberinto a la mano.

- Cuando se resuelve la última habilidad del Final del laberinto, buscarás un Portal y lo pondrás en el campo de batalla antes de verificar si ganas el juego. Esta verificación sucederá incluso si no pones un Portal en el campo de batalla de esta manera. Esta verificación sucederá solo cuando se resuelva la habilidad y en ningún otro momento.
- Poner un Portal en el campo de batalla con el Final del laberinto no cuenta como la tierra que puedes jugar durante tu turno. Si es tu turno, puedes jugar el Final del laberinto o una carta de tierra distinta desde tu mano después de que se haya resuelto su habilidad.
- Controlar varios Portales con el mismo nombre no tiene ningún efecto sobre tu posibilidad de ganar el juego con el Final del laberinto. Los Portales sobrantes simplemente se ignoran.

Fitohidra

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

Criatura — Hidra planta

1/1

Si se le fuera a hacer daño a la Fitohidra, en vez de eso, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.

- La habilidad de la Fitohidra no previene el daño. El daño que no se puede prevenir se seguirá reemplazando por contadores +1/+1 que se ponen sobre la Fitohidra.
- Si otro efecto fuera a prevenir el daño que fuera a hacerse a la Fitohidra o a reemplazarlo por otra cosa, el controlador de la Fitohidra elige qué efecto aplicar primero.
- Si la Fitohidra bloquea o es bloqueada por una criatura con las habilidades de dañar primero o dañar dos veces, la Fitohidra obtendrá los contadores durante el paso de daño de combate de dañar primero, antes de hacer su propio daño de combate durante el segundo paso de daño de combate.

Formación inquebrantable

{2}{W}

Instantáneo

Las criaturas que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Adenda — Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, pon un contador +1/+1 sobre cada una de esas criaturas y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- La Formación inquebrantable 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 las habilidades de indestructible o vigilancia ni obtendrán un contador +1/+1.
- Las habilidades de adenda de los hechizos de instantáneo se aplican mientras el hechizo se resuelve, no inmediatamente después de lanzarlo. Si el hechizo es contrarrestado, no obtendrás la bonificación por adenda.
- Si un efecto copia un hechizo con una habilidad de adenda mientras está en la pila, la copia no se lanzará, por lo que te quedarás sin la bonificación por adenda.

Fuegomalabarista rakdos
{B}{B}{R}{R}
Criatura — Bribón humano
4/3

Cuando el Fuegomalabarista rakdos entre al campo de batalla, hace 2 puntos de daño al oponente objetivo y 2 puntos de daño a hasta una criatura o planeswalker objetivo.

- Si no puedes hacer objetivo a ningún oponente con la habilidad del Fuegomalabarista rakdos, la habilidad no va a la pila. No puedes hacer que haga 2 puntos de daño a ninguna criatura o planeswalker. Por otra parte, si eliges dos objetivos legales, pero alguno de ellos es ilegal cuando la habilidad intenta resolverse, el otro sigue estando afectado en la medida apropiada.

Gideon Blackblade
{1}{W}{W}
Planeswalker legendario — Gideon
4

Mientras sea tu turno, Gideon Blackblade es una criatura Soldado Humano 4/4 con la habilidad de indestructible que sigue siendo un planeswalker.

Prevén todo el daño que se le fuera a hacer a Gideon Blackblade durante tu turno.

+1: Hasta una otra criatura objetivo que controlas gana a tu elección la habilidad de vigilancia, vínculo vital o indestructible hasta el final del turno.

-6: Exilia el permanente objetivo que no sea tierra.

- Si un efecto hace que Gideon pierda todas sus habilidades durante tu turno, sigue siendo una criatura Soldado Humano y un planeswalker Gideon. Esto se debe a que la primera habilidad se aplica antes de que se pierda esa habilidad.
 - Si un Equipo se anexa a Gideon mientras es una criatura, se desanexará durante el próximo mantenimiento que no sea el tuyo. Lo mismo sucede con todas las Auras que se anexen a Gideon que no puedan encantar un planeswalker que no sea una criatura.
 - Todos los contadores que se pongan sobre Gideon permanecen sobre él mientras no sea una criatura, incluso si no tienen ningún efecto sobre un planeswalker que no sea una criatura.
 - Si se hace daño que no puede ser prevenido a Gideon durante tu turno, ese daño tendrá todos los resultados aplicables: específicamente, el daño se marca sobre Gideon (ya que es una criatura) y ese daño hace que se le remueva esa misma cantidad de contadores de lealtad (ya que es un planeswalker). Aunque tenga la habilidad de indestructible, si Gideon no tiene contadores de lealtad sobre él, va al cementerio de su propietario.
 - Tú eliges qué habilidad gana la criatura objetivo en cuanto la primera habilidad de lealtad de Gideon se resuelve, no en cuanto la activas.
-

Gigante Sangrelucha

{2}{R}{R}

Criatura — Gigante

4/3

Arrolla.

Desatar. *(Puedes hacer que esta criatura entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella. No puede bloquear mientras tenga un contador +1/+1 sobre ella.)*

- Eliges si la criatura con la habilidad de desatar entra al campo de batalla con un contador +1/+1 o no en cuanto entra al campo de batalla. En ese momento, es demasiado tarde para que un jugador responda al hechizo de criatura intentando contrarrestarlo, por ejemplo.
- La habilidad de desatar se aplica sin importar de dónde entre la criatura al campo de batalla.
- Una criatura con la habilidad de desatar no puede bloquear si tiene cualquier contador +1/+1 sobre ella, no solo uno puesto sobre ella por la habilidad de desatar.
- Poner un contador +1/+1 sobre una criatura con la habilidad de desatar que ya esté bloqueando no la removerá del combate. Seguirá bloqueando.

Gigantoplasma

{3}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Puedes hacer que el Gigantoplasma entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que tiene “{X}: Esta criatura tiene una fuerza y resistencia base de X/X”.

- La habilidad activada que el Gigantoplasma se otorga a sí mismo pasa a formar parte de sus valores copiables. A menos que otro efecto de copia sobrescriba la habilidad, una criatura que es una copia del Gigantoplasma tendrá esa habilidad.
- Sin embargo, el efecto de esa habilidad no se puede copiar. Es decir, si el Gigantoplasma es una copia de una criatura con fuerza y resistencia base de 2/2 y activas su habilidad para que sea una criatura 4/4, otra criatura que se convierta en una copia del Gigantoplasma tendrá una fuerza y resistencia base de 2/2.
- La habilidad activada que el Gigantoplasma se otorga a sí mismo no tiene una duración concreta. Dura hasta que el Gigantoplasma deje el campo de batalla u otro efecto la sobrescriba (por ejemplo, si activas la habilidad de nuevo cuando tengas más maná disponible). Cada vez que la habilidad se resuelva, sobrescribirá todos los efectos previos que fijan su fuerza y resistencia, incluidas las activaciones anteriores de la habilidad. Los efectos que modifican la fuerza y/o resistencia del Gigantoplasma de otro modo, incluidos los contadores +1/+1, se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto.
- El Gigantoplasma copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no sean de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el Gigantoplasma no es una criatura (quizás porque copió una tierra que se convirtió temporalmente en una criatura), puedes activar de todos modos la habilidad “{X}: Esta criatura tiene una fuerza y resistencia base de X/X”. Sin embargo, no tendrá ningún efecto y no convertirá al Gigantoplasma en una criatura.
- Si la criatura elegida tiene {X} en su coste de maná, X es 0. La habilidad que el Gigantoplasma se otorga a sí mismo no afecta a una {X} en su coste de maná.

- Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otro Gigantoplasma), el Gigantoplasma entra al campo de batalla como lo que esté copiando la criatura elegida (además de las habilidades que haya ganado como parte del proceso de copia, si corresponde).
- Si la criatura elegida es una ficha, el Gigantoplasma copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó esa ficha. El Gigantoplasma no es una ficha, aunque haya copiado una.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando el Gigantoplasma entre 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 elegida también funcionará.
- Si el Gigantoplasma de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.
- Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Gigantoplasma entra al campo de batalla como una criatura Metamorfo 0/0 y probablemente vaya al cementerio de inmediato.

Grieta ciclónica

{1}{U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra que no controlas a la mano de su propietario.

Sobrecarga {6}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia “el permanente objetivo” en su texto por “cada permanente”.)*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de la Grieta ciclónica, ese hechizo tendrá un solo objetivo. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o con protección contra el color apropiado.
- 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 valor de maná del hechizo no sufre cambios, 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.

Grilletes de fe

{3}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente.

Cuando los Grilletes de fe entren al campo de batalla, ganas 4 vidas.

El permanente encantado no puede atacar ni bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas, a menos que sean habilidades de maná.

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

Guardaespaldas wojek

{2} {R}

Criatura — Soldado humano

3/3

Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

El Guardaespaldas wojek no puede atacar ni bloquear solo.

- Si controlas más de un Guardaespaldas wojek, pueden atacar o bloquear juntos, incluso si ninguna otra criatura ataca o bloquea.
- Aunque el Guardaespaldas wojek no puede atacar solo, las otras criaturas atacantes no están obligadas a atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla. Por ejemplo, el Guardaespaldas wojek podría atacar a un oponente y otra criatura podría atacar a un planeswalker que controla ese oponente. Del mismo modo, las otras criaturas bloqueadoras no tienen por qué bloquear a la misma criatura a la que bloquee el Guardaespaldas wojek.
- Una vez que el Guardaespaldas wojek ataca o bloquea, permanecerá en el combate incluso si ya no controlas otra criatura atacante o bloqueadora.
- Si un efecto dice que el Guardaespaldas wojek ataca o bloquea si puede y controlas otra criatura que puede atacar o bloquear, debes atacar o bloquear con el Guardaespaldas wojek y otra criatura.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, el Guardaespaldas wojek puede atacar o bloquear con una criatura que controla tu compañero de equipo, incluso si ninguna otra criatura que controlas ataca o bloquea.

Guardia de la armería

{3} {W}

Criatura — Soldado gigante

2/5

El Guardia de la armería tiene la habilidad de vigilancia mientras controles un Portal.

- La habilidad de vigilancia solo es importante cuando el Guardia de la armería se declara como criatura atacante. Si el Guardia de la armería ya está atacando y pierdes el control de tu único Portal, el Guardia de la armería no se girará ni dejará el combate.

Habitante de la Calle Sombra

{B}

Criatura — Bribón vampiro

1/1

Siempre que otra criatura negra entre al campo de batalla bajo tu control, la criatura objetivo gana la habilidad de intimidar hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueada excepto por criaturas artefacto y/o criaturas que comparten un color con ella.)*

- La criatura negra que entró al campo de batalla se puede elegir como objetivo de la habilidad de la Habitante de la Calle Sombra, pero no podrá atacar ese turno a menos que también tenga la habilidad de prisa.
 - La Habitante de la Calle Sombra puede ser elegida como objetivo de su propia habilidad.
-

Hélice de relámpagos

{R}{W}

Instantáneo

La Hélice de relámpagos hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo y tú ganas 3 vidas.

- Si el objetivo elegido es ilegal cuando la Hélice de relámpagos intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás 3 vidas.
-

Herencia ilícita

{3}{B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, la Herencia ilícita hace 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida.

{5}{B}, sacrificar la Herencia ilícita: Hace 4 puntos de daño al oponente objetivo y tú ganas 4 vidas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de la Herencia ilícita hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y el tuyo gane 1 vida.
-

Húsar celeste

{3}{W}{U}

Criatura — Caballero humano

4/3

Vuela.

Cuando el Húsar celeste entre al campo de batalla, endereza todas las criaturas que controlas.

Presagiar — Girar dos criaturas enderezadas blancas y/o azules que controlas, mostrar el Húsar celeste de tu mano: Roba una carta. *(Activa esto solo durante tu mantenimiento y solo una vez por turno.)*

- Puedes girar dos criaturas blancas y/o azules enderezadas que controlas cualesquiera, incluso unas que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad de presagiar del Húsar celeste.

Idea radical

{1}{U}

Instantáneo

Roba una carta.

Recargar. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes. Luego, exilia esta carta.)*

- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos sobre cuándo jugar un hechizo con la habilidad de recargar, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de recargar únicamente en el momento en que pudieras lanzar un conjuro.
- Un hechizo que se lanza usando la habilidad de recargar siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Si un efecto te permite que pagues un coste alternativo en vez del coste de maná de un hechizo, puedes pagar ese coste alternativo cuando recargues un hechizo. Descartarás una carta igualmente como coste adicional para lanzarlo.
- Si una carta con recargar va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.

Ilharg, el Jabalí Arrasador

{3}{R}{R}

Criatura legendaria — Deidad jabalí

6/6

Arrolla.

Siempre que Ilharg, el Jabalí Arrasador ataque, puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de criatura de tu mano. Regresa esa criatura a tu mano al comienzo del próximo paso final.

Cuando Ilharg, el Jabalí Arrasador muera o vaya al exilio desde el campo de batalla, puedes ponerlo en la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior.

- Tú eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca la nueva criatura. No tiene por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla al que ataca Ilharg.
- Aunque la criatura nueva está atacando, no fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, como la del Batallón improvisado).
- Si la criatura nueva deja el campo de batalla antes del paso final, probablemente porque murió en combate, esa carta permanece en su zona actual. No regresará a tu mano.
- Si la criatura nueva tiene una habilidad que se dispara al comienzo del paso final, esa habilidad se disparará y se resolverá incluso si la criatura regresa a tu mano durante el paso final antes de que esa habilidad se resuelva.

- Si Ilharg deja el cementerio o el exilio mientras su última habilidad está en la pila, permanecerá en su nueva zona, incluso si esa zona es un cementerio o el exilio.
- Si el propietario de Ilharg tiene dos o menos cartas en su biblioteca, Ilharg va al fondo de su biblioteca en cuanto su última habilidad se resuelve.
- Si controlas al Ilharg de otro jugador y este muere, tú decides si quieres poner esa carta en la biblioteca de su propietario.
- Si un efecto exilia a Ilharg y lo devuelve al campo de batalla inmediatamente después, su última habilidad se dispara, pero no tendrá ningún efecto. Sin embargo, si un efecto lo exilia y fuera a regresarlo al campo de batalla más adelante, la habilidad de Ilharg puede regresar esa carta a la biblioteca de su propietario primero. Si lo hace, el efecto que la exilió no la regresará más tarde.
- En un juego de varios jugadores, si pones en el campo de batalla al Ilharg de otro jugador bajo tu control, será exiliado en cuanto dejes el juego. Si aún controlabas ese Ilharg, controlarías su habilidad disparada, pero, como dejaste el juego, esa habilidad no se resolverá y la carta permanecerá en el exilio. De manera similar, si pierdes el juego al mismo tiempo que se destruye el Ilharg de otro jugador que pusiste en el campo de batalla, permanece en el cementerio de su propietario.
- Si Ilharg muere y es tu comandante, puedes ponerlo en la zona de mando antes de que vaya a tu biblioteca debido a su habilidad. Si salvas a tu comandante de esta manera, no lo pondrás en tu biblioteca. Lo mismo sucede si fuera exiliado.

Iluminar el escenario

{2} {R}

Conjuro

Espectáculo {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de espectáculo en vez de por su coste de maná si un oponente perdió vidas este turno.)*

Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

- Iluminar el escenario no altera el momento en que puedes jugar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
- Jugar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes jugarla varias veces.
- Si no juegas una carta exiliada de esta manera, permanece en el exilio.

Incursión arriesgada

{3} {G} {G}

Encantamiento

{1}, sacrificar una criatura: Busca en tu biblioteca una carta de tierra con un tipo de tierra básica, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

- Puedes encontrar cualquier carta con Llanura, Isla, Pantano, Montaña o Bosque en su línea de tipo. La tierra no tiene por qué ser una tierra básica, así que puedes encontrar tierras como la Tumba cubierta de hierbas o la Isla tropical.

Investigación compulsiva

{2} {U}

Conjuro

El jugador objetivo roba tres cartas. Luego, ese jugador descarta dos cartas a menos que descarte una carta de tierra.

- El jugador objetivo puede descartar una carta de tierra o dos cartas que pueden ser o no ser tierras. El jugador puede descartar una tierra y otra carta o dos cartas de tierra si quiere.

Jefe de guerra de la Legión

{2} {R}

Criatura — Soldado trasgo

2/2

Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1. Esa ficha gana la habilidad de prisa hasta el final del turno y ataca este combate si puede.

- Si una ficha no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

Juicio sumario

{1} {W}

Instantáneo

El Juicio sumario hace 3 puntos de daño a la criatura girada objetivo.

Adenda — Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, en vez de eso, hace 5 puntos de daño.

- Las habilidades de adenda de los hechizos de instantáneo se aplican mientras el hechizo se resuelve, no inmediatamente después de lanzarlo. Si el hechizo es contrarrestado, no obtendrás la bonificación por adenda.
- Si un efecto copia un hechizo con una habilidad de adenda mientras está en la pila, la copia no se lanzará, por lo que te quedarás sin la bonificación por adenda.

Justiciar azorio

{2} {W} {W}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Cuando el Justiciar azorio entre al campo de batalla, detén hasta dos criaturas objetivo que controlan tus oponentes. *(Hasta tu próximo turno, esas criaturas no pueden atacar ni bloquear y sus habilidades activadas no pueden activarse.)*

- Las dos criaturas pueden estar controladas por el mismo oponente o por oponentes distintos.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Nadie puede activar ninguna habilidad activada de un permanente detenido, ni siquiera habilidades de maná.
- Las habilidades estáticas de un permanente detenido se siguen aplicando. Las habilidades disparadas de un permanente detenido se pueden disparar de todas formas.
- Si una criatura ya está atacando o bloqueando cuando se la detiene, no se removerá del combate. Seguirá atacando o bloqueando.
- Si la habilidad activada de un permanente está en la pila en el momento en el que es detenido, la habilidad no se verá afectada.
- Si un permanente que no sea criatura es detenido y después se convierte en una criatura, no podrá atacar ni bloquear.
- Cuando un jugador abandone un juego de varios jugadores, los efectos continuos con duraciones de hasta el próximo turno de ese jugador o hasta un punto específico de ese turno durarán hasta que ese turno hubiera empezado. No caducan de forma inmediata ni duran de forma indefinida.

Karlov del Concilio fantasmal

{W} {B}

Criatura legendaria — Consejero espíritu

2/2

Siempre que ganes vidas, pon dos contadores +1/+1 sobre Karlov del Concilio fantasmal.

{W} {B}, remover seis contadores +1/+1 de Karlov del Concilio fantasmal: Exilia la criatura objetivo.

- La habilidad se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida de una criatura atacante con la habilidad de vínculo vital o 4 vidas de unos Grilletes de fe.
- Una criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un único evento de ganancia de vidas. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varios jugadores o permanentes 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.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Karn, el Gran Creador

{4}

Planeswalker legendario — Karn

5

Las habilidades activadas de los artefactos que controlan tus oponentes no pueden activarse.

+1: Hasta tu próximo turno, hasta un artefacto objetivo que no sea criatura se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia iguales a su valor de maná.

-2: Puedes mostrar una carta de artefacto de fuera del juego de la cual eres propietario o elegir una carta de artefacto en el exilio boca arriba de la cual eres propietario. Pon esa carta en tu mano.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Karn no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- La primera habilidad de Karn solo afecta a artefactos en el campo de batalla. Las habilidades activadas que funcionan en otras zonas aún pueden ser activadas.
- Un permanente que no sea criatura y que se convierta en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- La última habilidad de Karn no puede alcanzar a una carta boca abajo en el exilio, incluso si sabes que es una carta de artefacto.
- 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.

Kaya, usurpadora orzhov

{1}{W}{B}

Planeswalker legendario — Kaya

3

+1: Exilia hasta dos cartas objetivo de un mismo cementerio. Ganas 2 vidas si al menos una carta de criatura fue exiliada de esta manera.

-1: Exilia el permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná de 1 o menos.

-5: Kaya, usurpadora orzhov hace una cantidad de daño al jugador objetivo igual a la cantidad de cartas en el exilio de las que ese jugador es propietario y ganas esa misma cantidad de vidas.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Las fichas que no son una copia de otra cosa no tienen coste de maná. Cualquier cosa sin un coste de maná normalmente tiene un valor de maná de 0.

- La última habilidad de Kaya hace que ganes una cantidad de vidas igual a la cantidad de cartas en el exilio de las que el jugador objetivo es propietario, incluso si un efecto hace que haga más o menos daño a ese jugador que esa cantidad.

Krenko, jefe de turba

{2} {R} {R}

Criatura legendaria — Guerrero trasgo

3/3

{T}: Crea X fichas de criatura Trasgo rojas 1/1, donde X es la cantidad de Trasgos que controlas.

- La habilidad cuenta cada Trasgo que controlas, incluido el propio Krenko, no solo las fichas que crea.

La Niña Masacre

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Asesino humano

4/4

Amenaza.

Cuando La Niña Masacre entra al campo de batalla, cada otra criatura obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

Siempre que una criatura muera este turno, cada criatura que no sea La Niña Masacre obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de entra al campo de batalla de La Niña Masacre y su habilidad disparada retrasada afectan solo a criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que esas habilidades se resuelven. Las criaturas que entren al campo de batalla o se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán -1/-1 a menos que la habilidad disparada se dispare y se resuelva de nuevo más tarde.
 - Una vez que la habilidad de entra al campo de batalla de La Niña Masacre se ha disparado, no importa si La Niña Masacre sigue en el campo de batalla. La habilidad disparada retrasada se creará en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelva.
 - Las criaturas que mueran mientras la habilidad disparada de La Niña Masacre aún está en la pila no harán que su habilidad disparada retrasada se dispare, ya que esa habilidad disparada retrasada no se creó todavía.
 - Una criatura con 0 de resistencia no se muere al instante; más bien, la criatura muere la próxima vez que un jugador fuera a recibir la prioridad. Esto significa que cualquier criatura cuya resistencia se convierta en 0 en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla de La Niña Masacre se resuelva permanecerá en el campo de batalla hasta justo después de que se cree la habilidad disparada retrasada.
 - Si varias criaturas mueren a la vez, la habilidad disparada retrasada de La Niña Masacre se dispara esa misma cantidad de veces.
-

Lavinia, renegada azoria
{W}{U}
Criatura legendaria — Soldado humano
2/2

Cada oponente no puede lanzar hechizos que no sean de criatura con valor de maná 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 efectos que modifican o reemplazan el coste para lanzar un hechizo (como la habilidad de retrospectiva o lanzar un hechizo sin pagar su coste de maná debido a la habilidad de suspender) no afectan al valor de maná del hechizo, así que no cambian si la primera habilidad de Lavinia restringe el lanzamiento de ese hechizo.
- Los jugadores pueden lanzar hechizos que saben que serán contrarrestados por la segunda habilidad de Lavinia. Todas las habilidades que se disparen al lanzar hechizos se dispararán y se resolverán según corresponda, y todos los efectos que cuenten los hechizos lanzados contarán esos hechizos según corresponda.
- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná 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.

Lazav, el Múltiple
{U}{B}
Criatura legendaria — Metamorfo
1/3

Cuando Lazav, el Múltiple entre al campo de batalla, escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca.*

Puedes ponerla en tu cementerio.)

{X}: Lazav, el Múltiple se convierte en una copia de la carta de criatura objetivo en tu cementerio con valor de maná de X, excepto que su nombre es Lazav, el Múltiple, es legendaria además de sus otros tipos y tiene esta habilidad.

- Lazav copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más, excepto las características que modifica específicamente. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
- Cualquier efecto que se aplicara a Lazav antes de convertirse en una copia de otra carta se seguirá aplicando una vez que se convierta en una copia. Lo mismo sucede con cualquier contador que haya sobre Lazav.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Como Lazav no está entrando al campo de batalla cuando se convierte en una copia de una carta, cualquier habilidad del tipo “Cuando [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[Esta criatura] entra al campo de batalla con” de la carta copiada no se aplicará.

- Si la carta copiada tiene una habilidad que puede ser activada solo una vez por turno, copiar esa carta una segunda vez te permitirá activar la nueva copia de esa habilidad.

Lianas de ceniza

{R}{G}

Encantamiento

Siempre que un oponente lance un hechizo que no sea de criatura, las Lianas de ceniza hacen 1 punto de daño a ese jugador.

{1}, sacrificar las Lianas de ceniza: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Las Lianas de ceniza hacen 2 puntos de daño al controlador de ese permanente.

- La habilidad disparada de las Lianas de ceniza se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad activada de las Lianas de ceniza intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador recibe daño. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador recibe daño.
- Las Lianas de ceniza pueden ser el objetivo de su propia habilidad activada. La habilidad no se resolverá al no tener un objetivo legal y ningún jugador recibirá daño, pero esto te permite sacrificar las Lianas de ceniza sin nada más a lo que hacer objetivo, si lo deseas.

Liliana, general de la Horda

{4}{B}{B}

Planeswalker legendario — Liliana

6

Siempre que una criatura que controlas muera, roba una carta.

+1: Crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

-4: Cada jugador sacrifica dos criaturas.

-9: Cada oponente elige un permanente que controla de cada tipo de permanente y sacrifica el resto.

- Si Liliana muere al mismo tiempo que una o más criaturas que controlas, su primera habilidad se dispara por cada una de esas criaturas.
- Si de alguna manera Liliana se convierte en una criatura y muere, su primera habilidad se disparará.
- En cuanto la segunda habilidad de lealtad de Liliana se resuelva, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige dos criaturas que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas son sacrificadas al mismo tiempo. Si algún jugador solo puede elegir una criatura, ese jugador lo hace.
- En cuanto la última habilidad de Liliana se resuelva, el siguiente oponente por orden de turno (o, si de alguna manera es el turno de un oponente, ese oponente) toma todas las decisiones correspondientes; luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todos los permanentes no elegidos son sacrificados al mismo tiempo.
- Los tipos de permanente son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, planeswalker y tierra. Los supertipos, como legendario, no son tipos de permanente.

- Mientras tomas las decisiones que corresponden a la última habilidad de Liliana, si un permanente es de más de un tipo de permanente, puede contar como cualquiera de ellos. Por ejemplo, podrías elegir una criatura artefacto como el artefacto que salvas, otra criatura como la criatura y una criatura encantamiento como el encantamiento. De forma similar, podrías elegir una criatura encantamiento como la criatura y también el encantamiento que salvas, incluso si controlas otra criatura y/u otro encantamiento.

Linterna cromática

{3}

Artefacto

Las tierras que controlas tienen “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- Las tierras que controlas no perderán ninguna de las otras habilidades que tienen. Tampoco ganarán ni perderán ningún tipo de tierra.

Lucha titánica

{1}{G}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.

La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra.)*

- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Lucha titánica se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.

Maestro de crueldades

{3}{B}{R}

Criatura — Demonio

1/4

Daña primero, toque mortal.

El Maestro de crueldades solo puede atacar solo.

Siempre que el Maestro de crueldades ataque a un jugador y no sea bloqueado, el total de vidas de ese jugador se convierte en 1. El Maestro de crueldades no hace daño de combate este combate.

- Una habilidad que se dispara cuando algo “ataque y no sea bloqueado” se dispara en el paso de declarar bloqueadoras tras declarar bloqueadoras si (1) esa criatura está atacando y (2) ninguna criatura se declara como bloqueadora para ella. Se disparará incluso si esa criatura fue puesta en el campo de batalla atacando y no fue declarada como atacante en el paso de declarar atacantes.
- El Maestro de crueldades no está obligado a atacar, pero, si lo hace, debe hacerlo solo. Si controlas otra criatura con una habilidad que dice que debe atacar si puede, esa criatura debe atacar y el Maestro de crueldades no podrá hacerlo.

- Si el Maestro de crueldades ataca solo, que otra criatura entre al campo de batalla atacando no tendrá ningún efecto sobre él. El Maestro de crueldades seguirá siendo una criatura atacante. La otra criatura atacante asignará daño de combate normalmente sin importar que se dispare o no la última habilidad del Maestro de crueldades.
- La última habilidad del Maestro de crueldades no se disparará si ataca a un planeswalker o una batalla.
- Para que el total de vidas de un jugador se convierta en 1, lo que sucede en realidad es que el jugador pierde (o gana, en algunos casos poco habituales) la cantidad de vidas correspondiente. Por ejemplo, si el total de vidas de un jugador es 4 cuando la última habilidad se resuelve, hará que ese jugador pierda 3 vidas. Otros efectos que interactúan con la pérdida (o ganancia) de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
- No asignar daño de combate no es lo mismo que prevenir ese daño. Los efectos que hacen que el daño no se pueda prevenir no tendrán efecto si no se puede asignar daño de combate.

Maga del Gremio Azorio

{W/U} {W/U}

Criatura — Hechicero vedalken

2/2

{2} {W}: Gira la criatura objetivo.

{2} {U}: Contrarresta la habilidad activada objetivo. *(Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.)*

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers son habilidades activadas.

Mago del Gremio Ízzet

{U/R} {U/R}

Criatura — Hechicero humano

2/2

{2} {U}: Copia el hechizo de instantáneo objetivo que controlas con valor de maná de 2 o menos. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

{2} {R}: Copia el hechizo de conjuro objetivo que controlas con valor de maná de 2 o menos. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Las habilidades del Mago del Gremio Ízzet pueden copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro con el valor de maná apropiado, no solo uno que tenga objetivos.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, incluye el valor elegido para esa X al determinar el valor de maná de ese hechizo.
- 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 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 (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Todas las elecciones que se toman en cuanto un hechizo se resuelve no se habrán realizado aún una vez que se copie. Estas elecciones se realizarán por separado en cuanto la copia se resuelva.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.

Mago del Gremio Rakdos

{B/R} {B/R}

Criatura — Chamán zombie

2/2

{3} {B}, descartar una carta: La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

{3} {R}: Crea una ficha de criatura Trasgo roja 2/1 con la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final.

- Si la segunda habilidad se activa durante el paso final, la ficha no se exiliará hasta el paso final del siguiente turno.

Mago del Gremio Simic

{G/U} {G/U}

Criatura — Hechicero elfo

2/2

{1} {G}: Mueve un contador +1/+1 de la criatura objetivo a otra criatura objetivo con el mismo controlador.

{1} {U}: Anexa el Aura objetivo anexada a un permanente a otro permanente con el mismo controlador.

- Para la primera habilidad, la primera criatura objetivo no tiene por qué tener un contador +1/+1 sobre ella. Si no lo tiene, la habilidad no hace nada.
- Para la primera habilidad, si las dos criaturas objetivo no están controladas por el mismo jugador cuando la habilidad se resuelva, la habilidad no hará nada. El jugador que controla las dos criaturas no tiene que ser el mismo jugador que las controlaba cuando se activó la habilidad y ese jugador no tiene por qué ser el controlador del Mago del Gremio Simic.
- Para la segunda habilidad, solo se hace objetivo al Aura. Cuando la habilidad se resuelve, eliges un permanente al que mover el Aura. No puede ser el permanente al que ya está anexada el Aura, debe estar controlado por el jugador que controla el permanente al que está anexada el Aura y debe poder ser encantado por esa Aura (no importa quién controla el Aura ni quién controla el Mago del Gremio Simic). Si no existe un permanente con esas características, el Aura no se moverá.

Marcar al rojo vivo

{1}{B}

Instantáneo

La criatura objetivo gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

Roba una carta.

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

Masa absorbentes

{5}{U}{B}{B}

Criatura — Horror

6/6

Arrolla.

Siempre que la Masa absorbentes haga daño de combate a un jugador, puedes mirar la mano de ese jugador. Si lo haces, puedes lanzar un hechizo de entre esas cartas sin pagar su coste de maná.

- Si lanzas un hechizo de permanente de esta manera, entrará al campo de batalla bajo tu control cuando se resuelva. Si lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro de esta manera, la carta irá al cementerio de su propietario cuando se resuelva.
- El hechizo que lances mediante la habilidad disparada se lanza como parte de la resolución de esa habilidad. Se ignoran las restricciones sobre cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta. No se ignoran otras restricciones, como las del tipo “Lanza [este hechizo] solo durante el turno de un oponente”.
- Si lanzas un hechizo sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo pagando sus 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.

Mensajera del Sindicato

{3}{W}

Criatura — Ave

2/3

Vuela.

Ultratumba 1. *(Cuando esta criatura muera, crea una ficha de criatura Espíritu blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar.)*

- Como todas las bloqueadoras se eligen a la vez, no puedes bloquear con una criatura con la habilidad de ultratumba, esperar a que muera y luego bloquear con las fichas de Espíritu que deja.
-

Meramar

{U}

Instantáneo

La criatura objetivo que no controlas obtiene -4/-0 hasta el final del turno.

Sobrecarga {2}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia “el permanente objetivo” en su texto por “cada permanente”).*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de Meramar, ese hechizo tendrá un solo objetivo. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o con protección contra el color apropiado.
- 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 valor de maná del hechizo no sufre cambios, 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.

Ministrante de la obligación

{2}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/1

Ultratumba 2. *(Cuando esta criatura muera, crea dos fichas de criatura Espíritu blancas y negras 1/1 con la habilidad de volar.)*

- Como todas las bloqueadoras se eligen a la vez, no puedes bloquear con una criatura con la habilidad de ultratumba, esperar a que muera y luego bloquear con las fichas de Espíritu que deja.

Misionera selesnya

{G}{W}

Criatura — Chamán elfo

1/2

{1}, {T}, girar una criatura enderezada que controlas:

Crea una ficha de criatura Sapolín verde 1/1.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas, incluso una que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad activada de la Misionera selesnya. Sin embargo, debes haber controlado la Misionera selesnya continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente.
-

Místico murmurador

{3}{U}

Criatura — Hechicero humano

1/5

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Ilusión Ave azul 1/1 con la habilidad de volar.

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

Montaraz mortus

{1}{U}{B}

Criatura — Esqueleto

1/1

Cuando el Montaraz mortus muera, regrésalo a la mano de su propietario.

- El Montaraz mortus regresará a la mano de su propietario solo si sigue en el cementerio cuando se resuelve su habilidad.

Narcomiba

{1}{U}

Criatura — Ilusión

1/1

Vuela.

Cuando la Narcomiba vaya a tu cementerio desde tu biblioteca, puedes ponerla en el campo de batalla.

- Si la Narcomiba se muestra o se mira mientras va de tu biblioteca a tu cementerio (quizá debido al Espía de la balastrada), su habilidad se disparará cuando vaya al cementerio. Todavía estaba en tu biblioteca cuando se mostró o se miró.
- Si la Narcomiba se remueve de tu cementerio antes de que se resuelva su habilidad, no puedes ponerla en el campo de batalla.

Nicol Bolas, Dios Dragón

{U}{B}{B}{B}{R}

Planeswalker legendario — Bolas

4

Nicol Bolas, Dios Dragón tiene todas las habilidades de lealtad de todos los demás planeswalkers en el campo de batalla.

+1: Robas una carta. Cada oponente exilia una carta de su mano o un permanente que controla.

−3: Destruye la criatura o planeswalker objetivo.

−8: Cada oponente que no controla una criatura legendaria o un planeswalker legendario pierde el juego.

- Nicol Bolas no remueve habilidades de lealtad de los otros planeswalkers.

- Nicol Bolas no gana ninguna habilidad estática o disparada de otros planeswalkers ni las habilidades activadas que no sean habilidades de lealtad.
- Aunque Nicol Bolas puede acabar con una cantidad impresionante de habilidades de lealtad, solo puedes activar una habilidad de lealtad de Nicol Bolas, Dios Dragón en cada uno de tus turnos.
- Si una habilidad de lealtad de un planeswalker hace referencia a la carta en la que está impresa por su nombre, en vez de eso, trata la versión de Nicol Bolas de esa habilidad como si hiciera referencia a Nicol Bolas, Dios Dragón por su nombre. Por ejemplo: si Ral Zarek está en el campo de batalla, Nicol Bolas hace el daño si activas la segunda habilidad que ganó de Ral.
- Si una habilidad de un planeswalker exilia cartas y otra habilidad de lealtad de ese planeswalker hace referencia a las cartas exiliadas, esas habilidades están vinculadas. Si Nicol Bolas gana ambas habilidades del mismo planeswalker, las copias que tenga están vinculadas de manera similar. Esas habilidades vinculadas no “verán” las cartas exiliadas con otras habilidades que tenga Nicol Bolas (como la primera habilidad de lealtad del propio Nicol Bolas).
- Si hay habilidades que se disparan en cuanto robas una carta mientras resuelves la primera habilidad de lealtad de Nicol Bolas, esas habilidades no se resuelven hasta después de que tus oponentes hayan exiliado una carta o permanente.
- Después de que robes una carta en cuanto la primera habilidad de lealtad de Nicol Bolas se resuelve, el siguiente oponente por orden de turno (o, si de alguna manera es el turno de otro oponente, ese oponente) elige un permanente que controla o elige una carta en su mano sin mostrar esa carta. Luego, cada oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Al final, todos los permanentes y las cartas elegidos se exilian simultáneamente.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, si un jugador de un equipo pierde el juego, el equipo entero pierde el juego, incluso si el otro jugador controla una criatura o planeswalker legendario.

Niv-Mízzet, parun

{U}{U}{U}{R}{R}{R}

Criatura legendaria — Hechicero dragón

5/5

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Vuela.

Siempre que robes una carta, Niv-Mízzet, parun hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

Siempre que un jugador lance un hechizo de instantáneo o de conjuro, tú robas una carta.

- Si un efecto te indica que robes varias cartas, la primera habilidad disparada de Niv-Mízzet se dispara esa misma cantidad de veces. Eliges los objetivos para esas habilidades después de que hayas robado todas las cartas.
- Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, la primera habilidad disparada de Niv-Mízzet no se disparará.
- La segunda habilidad disparada de Niv-Mízzet se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado. Esto hace que se dispare su primera habilidad disparada, que también se resuelve antes que el hechizo.
- Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la segunda habilidad disparada de Niv-Mízzet se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara. En particular, la carta que robes puede ser capaz de contrarrestar ese hechizo.

Niv-Mízzet renacido
{W}{U}{B}{R}{G}
Criatura legendaria — Avatar dragón
6/6

Vuela.

Cuando Niv-Mízzet renacido entre al campo de batalla, muestra las diez primeras cartas de tu biblioteca. Por cada par de color, elige una carta que sea exactamente de esos colores de entre ellas. Pon las cartas elegidas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Un “par de color” consta exactamente de dos colores. Hay diez pares de colores en Magic: blanco-azul, blanco-negro, azul-negro, azul-rojo, negro-rojo, negro-verde, rojo-verde, rojo-blanco, verde-blanco y verde-azul.
- Si las diez primeras cartas de tu biblioteca no contienen estos diez pares de color, eliges tantas cartas como puedas y las pones en tu mano.

Ojos por todas partes

{2}{U}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, adivina 1.

{5}{U}: Intercambia el control de los Ojos por todas partes por el del permanente objetivo que no sea tierra.

Activa esto solo como un conjuro.

- El efecto de la última habilidad de los Ojos por todas partes dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni caduca si los Ojos por todas partes dejan el campo de batalla.
- En cuanto la última habilidad de los Ojos por todas partes se resuelva, los Ojos por todas partes deben estar en el campo de batalla y el permanente objetivo que no sea tierra debe ser un objetivo legal. Si alguna de estas condiciones no se cumple, la habilidad no hace nada.
- 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, termina el efecto que te otorga el control del permanente objetivo que no sea tierra.

Petrahidrox

{3}{U/R}

Criatura — Extraño

3/3

Cuando el Petrahidrox sea objetivo de un hechizo o habilidad, regresa el Petrahidrox a la mano de su propietario.

- La habilidad del Petrahidrox solo se dispara si está en el campo de batalla cuando es el objetivo de un hechizo o habilidad.
- La habilidad del Petrahidrox se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad es contrarrestado.

- Si el hechizo o habilidad que hace objetivo al Petrahidro no tiene otros objetivos, no se resolverá (porque ya no tiene un objetivo legal después de que el Petrahidro regrese a la mano de su propietario).
-

Piedra del magocreador

{2}

Artefacto

{1}, {T}: Endereza la criatura objetivo que tiene una habilidad activada con {T} en su coste.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
-

Poder de Mízzix

{3} {R}

Conjuro

Exilia la carta objetivo que sea un instantáneo o conjuro de tu cementerio. Por cada carta exiliada de esta manera, cópiala. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná. Exilia el Poder de Mízzix.

Sobrecarga {5} {R} {R} {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia “el permanente objetivo” en su texto por “cada permanente”.)*

- Si el Poder de Mízzix exilió varias cartas, puedes lanzar las copias en cualquier orden. La última copia que lances será la primera en resolverse.
 - Si no lanzas una de las copias (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles o porque no quieres), la copia dejará de existir.
 - El Poder de Mízzix sigue en la pila mientras se resuelve. Si pagas el coste de sobrecarga, el Poder de Mízzix no se copiará a sí mismo.
 - Las copias se crean y se lanzan durante la resolución del Poder de Mízzix. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones sobre cuándo lanzarlas basadas en el tipo de la copia. No se ignoran otras restricciones (como las del tipo “Lanza [este hechizo] solo durante el combate”).
 - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
 - Si la copia tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
 - Las cartas permanecen exiliadas, al margen de lo que les ocurra a las copias.
-

Portavoz principal Zegana
{2}{G}{G}{U}{U}
Criatura legendaria — Hechicero tritón
1/1

La Portavoz principal Zegana entra al campo de batalla con X contadores $+1/+1$ sobre ella, donde X es la mayor fuerza entre las otras criaturas que controlas.

Cuando la Portavoz principal Zegana entra al campo de batalla, roba una cantidad de cartas igual a su fuerza.

- El valor de X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas en cuanto la Portavoz principal Zegana entra al campo de batalla. Si no controlas ninguna criatura en ese momento, X será 0.
- La cantidad de cartas que robas es igual a la fuerza de la Portavoz principal Zegana cuando la última habilidad se resuelve.
- Si la Portavoz principal Zegana entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura que controlas, no tendrás en cuenta esa criatura al determinar la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

Precio final
{1}{B}
Instantáneo
Destruye la criatura monocolor objetivo.

- Una criatura monocolor es de exactamente un color. Las criaturas incoloras no son monocolors.

Profetisa ardiente
{1}{R}
Criatura — Hechicero humano
1/3
Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, la Profetisa ardiente obtiene $+1/+0$ hasta el final del turno.
Luego, adivina 1.

- La habilidad de la Profetisa ardiente se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Proyecto Guardián
{3}{G}
Encantamiento
Siempre que una criatura que no sea ficha entra al campo de batalla bajo tu control, si no tiene el mismo nombre que otra criatura que controlas o que una carta de criatura en tu cementerio, roba una carta.

- Se verifica si la criatura que entra comparte el nombre con una criatura que controlas o con una carta de criatura en tu cementerio en cuanto esa criatura entra y también en cuanto la habilidad del Proyecto Guardián se resuelve. Si la criatura que entra no es la primera con ese nombre en cuanto entra, la habilidad no se dispara en absoluto; si comparte el nombre en cuanto la habilidad se resuelve, no robas una carta.

- Si la criatura que entra va a tu cementerio mientras la habilidad del Proyecto Guardián está en la pila, esa misma carta será una carta de criatura en tu cementerio que comparte el nombre con la criatura que estaba en el campo de batalla, así que no robarás una carta.
- Si la criatura que entra deja el campo de batalla y regresa mientras la habilidad del Proyecto Guardián está en la pila, esa misma carta será una nueva criatura que controlas que comparte el nombre con la criatura que estaba en el campo de batalla, así que no robarás una carta. No obstante, la habilidad del Proyecto Guardián podría dispararse por la criatura nueva y podrías robar una carta en cuanto esa habilidad se resuelva.
- Una criatura boca abajo no tiene nombre, por lo que no puede tener el mismo nombre que nada. Esto incluye otras criaturas sin nombre.

Pteramandra

{U}

Criatura —Draco salamandra

1/1

Vuela.

{7}{U}: Adaptar 4. Cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio. *(Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon cuatro contadores +1/+1 sobre ella.)*

- La habilidad activada de la Pteramandra no puede reducirse a sí misma a menos de {U} para activarse.
- Siempre puedes activar una habilidad que haga que una criatura se adapte. En cuanto esa habilidad se resuelva, si la criatura tiene un contador +1/+1 sobre ella por cualquier razón, no pondrás ningún contador +1/+1 adicional sobre ella.
- Si una criatura pierde todos sus contadores +1/+1 de alguna manera, puede adaptarse de nuevo y obtener más contadores +1/+1.

Pudrir

{1}{B}{G}

Instantáneo

Destruye el artefacto o criatura objetivo. No puede ser regenerado.

- Este hechizo no es modal. Cuando se resuelve, destruirá el objetivo si es una criatura o un artefacto, incluso si cambió de uno a otro entre que se le hizo objetivo y la resolución.

Pueblo indignado

{2}{W}

Criatura — Humano

2/2

Siempre que otra criatura o planeswalker que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre el Pueblo indignado.

- Si un planeswalker que también sea una criatura muere, la habilidad del Pueblo indignado se dispara una sola vez.
- Si el Pueblo indignado y otra criatura que controlas mueren simultáneamente (quizás porque ambas recibieron daño letal en combate), el Pueblo indignado no estará en el campo de batalla en cuanto su habilidad disparada se resuelva. No puede ser salvado por el contador +1/+1 que se pondría sobre él.

Puños de maderacero

{1}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando los Puños de maderacero entren al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Sapolín verdes 1/1.

La criatura encantada tiene la habilidad de arrollar.

- Tú creas las fichas de Sapolín incluso si los Puños de maderacero entran al campo de batalla anexados a la criatura de otro jugador.
- Las fichas de Sapolín no se crean hasta que los Puños de maderacero están en el campo de batalla, así que no puedes lanzar los Puños de maderacero sobre una de esas fichas.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando los Puños de maderacero intenten resolverse, los Puños de maderacero no se resolverán y no entrarán al campo de batalla. No crearás las fichas de Sapolín.

Rakdos, señor de los motines

{B}{B}{R}{R}

Criatura legendaria — Demonio

6/6

No puedes lanzar este hechizo a menos que un oponente haya perdido una o más vidas este turno.

Vuela, arrolla.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de criatura por cada 1 vida que tus oponentes hayan perdido este turno.

- El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.
- Otro hechizo o habilidad puede poner a Rakdos en el campo de batalla aunque ningún oponente haya perdido vidas ese turno.
- La última habilidad de Rakdos se fija en el total de vidas perdidas y no necesariamente en el total de vidas del oponente en comparación a lo que era al comienzo del turno. Por ejemplo, si un oponente pierde 5 vidas y luego gana 10 vidas en un turno, te costará {5} menos lanzar hechizos de criatura.
- Si un jugador perdió vidas y, a consecuencia de esto, perdió el juego, la primera habilidad de Rakdos queda satisfecha y su última habilidad cuenta esa pérdida de vidas.
- La última habilidad de Rakdos no puede reducir el requisito de maná de color de un hechizo de criatura que lances.
- Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo de criatura, como un coste de estímulo o el impuesto del comandante, aplica esos incrementos antes de aplicar las reducciones de coste.
- La última habilidad de Rakdos no reducirá el coste de lanzar al propio Rakdos. Se aplica solo a los hechizos de criatura que lances una vez que Rakdos esté en el campo de batalla.

Ral Zarek
{2} {U} {R}
Planeswalker legendario — Ral
4

+1: Gira el permanente objetivo, luego endereza otro permanente objetivo.
-2: Ral Zarek hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.
-7: Lanza cinco monedas a cara o cruz. Juega un turno adicional después de este por cada moneda en la que salga cara.

- La primera habilidad de Ral Zarek puede hacer objetivo a dos permanentes cualesquiera. No importa si están girados o enderezados. Si el primer objetivo está girado en cuanto la habilidad se resuelve, permanecerá girado. De manera similar, si el segundo objetivo está enderezado en cuanto la habilidad se resuelve, permanecerá enderezado.
- En los cinco lanzamientos de moneda de la última habilidad de Ral Zarek, nadie elige cara o cruz y nadie gana ni pierde. Las habilidades que se fijan en si un jugador gana o pierde un lanzamiento de moneda no tendrán en cuenta estos lanzamientos de moneda.

Rata de horda
{1} {B}
Criatura — Rata
/

Tanto la fuerza como la resistencia de la Rata de horda son iguales a la cantidad de Ratas que controlas.
{2} {B}, descartar una carta: Crea una ficha que es una copia de la Rata de horda.

- La primera habilidad de la Rata de horda cuenta cualquier criatura que controlas con el tipo de criatura Rata, no solo las copias de la Rata de horda. Esa habilidad funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
 - La ficha copiará las dos habilidades de la Rata de horda. Su fuerza y resistencia serán iguales a la cantidad de Ratas que controlas (no a la cantidad de Ratas que controlabas cuando la ficha entró al campo de batalla). También podrá crear copias de sí misma.
 - La ficha no copiará los contadores sobre la Rata de horda, ni tampoco copiará otros efectos que hayan cambiado la fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera de la Rata de horda. Normalmente, esto significa que la ficha será sencillamente una Rata de horda. No obstante, se tendrá en cuenta cualquier efecto de copia que haya afectado a esa Rata de horda.
 - Si la Rata de horda deja el campo de batalla antes de que su habilidad activada se resuelva, la ficha entrará igualmente al campo de batalla como una copia de la Rata de horda usando los valores copiables de la Rata de horda de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
-

Rebote

{1}{W}

Instantáneo

El siguiente punto de daño que se le fuera a hacer a la criatura objetivo este turno, en vez de eso, se hace a otra criatura objetivo.

Roba una carta.

- Si cualquiera de los dos objetivos dejó el campo de batalla antes de poder hacer el daño, el daño no se redirige.
 - El controlador del Rebote roba una carta cuando el Rebote se resuelve, no cuando se redirige el daño.
-

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.
 - Si haces objetivo con Reenviar a una carta que se lanzó con la habilidad de retrospectiva, la carta se exiliará de todos modos.
-

Reguero de ruptura

{R}

Conjuro

Reproducir {R}.

Destruye el artefacto objetivo.

- En cuanto la habilidad disparada de reproducir se resuelva, copiarás el Reguero de ruptura por cada vez que pague su coste de reproducir, incluso si el hechizo original ya no está en la pila en ese momento (quizá porque fue contrarrestado).
 - Las copias que crea la habilidad de reproducir se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
-

Relámpago preciso

{2}{R}{R}

Instantáneo

El Relámpago preciso hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo y a cada otra criatura con el mismo nombre que esa criatura.

- El Relámpago preciso solo tiene un objetivo y no hace objetivo a las otras criaturas con ese nombre. Por ejemplo, una criatura con la habilidad de antimaleficio recibirá daño si tiene el mismo nombre que la criatura objetivo.

- A menos que una ficha sea una copia de otro permanente o tenga un nombre que provenga explícitamente del efecto que lo creó, su nombre es los subtipos que recibió cuando se creó junto con la palabra “Ficha”. Por ejemplo, si un efecto crea una ficha de criatura Soldado 1/1, la ficha se llama “Ficha de Soldado”.

Renacimiento fúngico

{2}{G}

Instantáneo

Regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano. Si una criatura murió este turno, crea dos fichas de criatura Saprolín verdes 1/1.

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

Repudiar

{G/U}{G/U}

Instantáneo

Contrarresta la habilidad activada o disparada objetivo.
(*Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.*)

///

Replicar

{1}{G}{U}

Conjuro

Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.

- Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en los textos recordatorios. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers son habilidades activadas.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como ultratumba, son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- Una habilidad de maná activada es aquella que agrega maná en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que agrega maná y se dispara por una habilidad de maná activada.
- No se puede hacer objetivo a habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” también son efectos de reemplazo y no se pueden hacer objetivo.
- Si contrarrestas una habilidad disparada retrasada que se disparó al principio de un “próximo” paso o una “próxima” fase, esa habilidad no se disparará de nuevo la siguiente vez que ocurra ese paso o fase.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o

girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura copiada es una Imagen reflejada), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura esté copiando.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.

Respuesta

{R/W} {R/W}

Instantáneo

La Respuesta hace 5 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo.

///

Resurgimiento

{3} {R} {W}

Conjuro

Las criaturas que controlas ganan las habilidades de dañar primero y vigilancia hasta el final del turno.

Después de esta fase principal, hay una fase de combate adicional seguida de una fase principal adicional.

- Una “criatura atacante” es una que fue declarada como atacante o que fue puesta en el campo de batalla atacando este combate. A menos que esa criatura deje el combate, continúa atacando hasta el paso de final del combate, incluso si el jugador al que estaba atacando dejó el juego o el planeswalker al que estaba atacando dejó el combate. De manera similar, una “criatura bloqueadora” es una que fue declarada como bloqueadora o que fue puesta en el campo de batalla bloqueando este combate.
- El Resurgimiento afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entran bajo tu control más adelante en el turno no ganarán las habilidades de dañar primero ni vigilancia.
- Si no es una fase principal en cuanto el Resurgimiento se resuelve (quizá porque lo lanzaste como si tuviera la habilidad de destello), no habrá una fase de combate adicional ni una fase principal adicional.

Resurgimiento (Reavivación)

{W/B} {W/B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

///

Revancha

{4} {W} {B}

Conjuro

Duplica tu total de vidas. El oponente objetivo pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba.

- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Para duplicar el total de vidas de un jugador, ese jugador gana tantas vidas como sea necesario para que su total de vidas sea el doble del número que era antes. Si su total de vidas era negativo, ese jugador pierde tantas vidas como sea necesario para que su total de vidas sea el doble por debajo de 0 del número negativo que era antes. Otros efectos interactúan con esta ganancia o pérdida de vidas del modo que corresponda.
- Por un error, Reavivación // Revancha salió impreso en español como Resurgimiento // Revancha, que es el mismo nombre de una mitad de la carta Respuesta // Resurgimiento de la colección *Gremios de Rávnica*. El nombre correcto de la carta en la colección *Rávnica remasterizada* e impresiones anteriores es Reavivación // Revancha y es distinto de la carta de *Gremios de Rávnica*. Para efectos de búsqueda de cartas siempre se consideraron cartas distintas, ya que esa regla se fija en su nombre en inglés, que es Revival // Revenge para esta carta y Response // Resurgence para la carta de *Gremios de Rávnica*.

Reunir a la Legión

{3} {R} {W}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de reunión sobre Reunir a la Legión. Luego crea una ficha de criatura Soldado roja y blanca 1/1 con la habilidad de prisa por cada contador de reunión sobre Reunir a la Legión.

- Si Reunir a la Legión no está en el campo de batalla cuando su habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores de reunión que tenía cuando estuvo por última vez en el campo de batalla para determinar la cantidad de fichas de Soldado que se crean.

Revocar

{X} {U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná 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.
- Las fichas que no son una copia de otra cosa no tienen coste de maná. Cualquier cosa sin un coste de maná normalmente tiene un valor de maná de 0.

Ritmo de los salvajes

{1} {R} {G}

Encantamiento

Los hechizos de criatura que controlas no pueden ser contrarrestados.

Las criaturas que no sean fichas que controlas tienen la habilidad de insurgencia. (*Entran al campo de batalla con lo que elijas: un contador +1/+1 o la habilidad de prisa.*)

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a un hechizo de criatura que controlas. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelve, el hechizo de criatura no será contrarrestado, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que ocurrirán.
- Una vez que una criatura con la habilidad de insurgencia entra al campo de batalla, mantiene su contador +1/+1 y la habilidad de prisa incluso si pierde la habilidad de insurgencia.
- Si un permanente que no sea criatura ni ficha se convierte en una criatura estando ya en el campo de batalla, tendrá la habilidad de insurgencia, pero será demasiado tarde para que le afecte el efecto de reemplazo.
- Una carta que no sea criatura que entre al campo de batalla como una criatura tendrá la habilidad de insurgencia (por ejemplo, Gideon Blackblade mientras sea tu turno). De manera similar, una carta de criatura que entre al campo de batalla como un permanente que no sea criatura no tendrá la habilidad de insurgencia (por ejemplo, Tassa, diosa del mar mientras tus otros permanentes solo contribuyen a que tu devoción al azul sea de cuatro).
- Insurgencia es un efecto de reemplazo. Los jugadores no pueden responder a tu elección de otorgar un contador +1/+1 o la habilidad de prisa, ni pueden realizar acciones mientras la criatura está en el campo de batalla sin una cosa o la otra.
- Si una criatura que entra al campo de batalla tiene la habilidad de insurgencia, pero no puede recibir un contador +1/+1, gana la habilidad de prisa.
- Si eliges que la criatura gane la habilidad de prisa, la gana indefinidamente. No la perderá en cuanto termine el turno o en cuanto otro jugador gane su control.
- Si una criatura entra al campo de batalla con dos copias de insurgencia, puedes elegir que obtenga dos contadores +1/+1, un contador +1/+1 y la habilidad de prisa o dos copias de prisa. Varias copias de prisa sobre la misma criatura son redundantes, pero no se nos ocurriría decirles a los gruuul cómo tienen que vivir sus vidas.
- Si el Ritmo de los salvajes deja el campo de batalla al mismo tiempo que una criatura que no sea ficha entra al campo de batalla (muy probablemente porque esa criatura tiene un efecto de reemplazo, como el de la Esfinge rescatadora), esa criatura seguirá obteniendo un contador +1/+1 o ganando la habilidad de prisa.

Rompecráneos

{1} {R}

Instantáneo

Los jugadores no pueden ganar vidas este turno. El daño no puede ser prevenido este turno. El Rompecráneos hace 3 puntos de daño al jugador o planeswalker objetivo.

- El Rompecráneos solo hace objetivo al jugador o planeswalker. Si ese jugador o planeswalker es un objetivo ilegal para cuando el Rompecráneos intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
- Los hechizos y habilidades que causarían que un jugador ganara vidas o que prevendrían el daño se siguen resolviendo, pero las partes de ganancia de vidas y de prevención del daño no tienen efecto.
- Los efectos que reemplazarían la ganancia de vidas por otro efecto no se aplicarán, porque los jugadores no pueden ganar vidas.

- Si un efecto fuera a fijar el total de vidas de un jugador en una determinada cantidad que sea superior al total de vidas actual de ese jugador, esa parte del efecto no hará nada. (Si la cantidad es menor que el total de vidas del jugador, el efecto funcionará de forma normal).

Rompepresas de Kiora

{5}{U}

Criatura — Leviatán

5/6

Cuando el Rompepresas de Kiora entre al campo de batalla, prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo 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.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
- Una habilidad que se dispara “siempre que proliferes” se dispara incluso si no eliges ningún permanente o jugador mientras lo haces.
- 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.

Sable cívico

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+0 por cada uno de sus colores.

Equipar {1}.

- La bonificación del Sable cívico puede ir desde +0/+0 (para una criatura incolora) a +5/+0 (para una criatura de los cinco colores).
 - Si la criatura equipada pasa a tener una cantidad de colores distinta, la bonificación cambiará según esa modificación.
-

Sabotaje siniestro

{1} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo.

Escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca.*

Puedes ponerla en tu cementerio.)

- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para el Sabotaje siniestro. El hechizo no será contrarrestado cuando el Sabotaje siniestro se resuelva, pero escutarás 1 igualmente.

Sacerdotisa de dioses olvidados

{1} {B}

Criatura — Clérigo humano

1/2

{T}, sacrificar otras dos criaturas: Cualquier cantidad de jugadores objetivo pierden 2 vidas y sacrifican una criatura cada uno. Agregas {B} {B} y robas una carta.

- Puedes activar la habilidad de la Sacerdotisa de dioses olvidados sin elegir ningún objetivo si lo deseas. Agregarás {B} {B} y robarás una carta igualmente.
- Puedes hacer objetivo a jugadores que no pueden sacrificar una criatura. Esos jugadores pierden 2 vidas igualmente.
- La habilidad de la Sacerdotisa de dioses olvidados no es una habilidad de maná, ya que puede tener objetivos. Usa la pila y se puede responder a ella aunque no se elijan objetivos.

Savra, reina de los golgari

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Chamán elfo

2/2

Siempre que sacrifiques una criatura negra, puedes pagar 2 vidas. Si lo haces, cada otro jugador sacrifica una criatura.

Siempre que sacrifiques una criatura verde, puedes ganar 2 vidas.

- Savra no te permite sacrificar criaturas por sí misma. Sus habilidades se disparan siempre que sacrifiques una criatura negra o verde debido a que otro hechizo, habilidad o coste te lo indique.
- Si sacrificas una criatura que es tanto negra como verde, se dispararán las dos habilidades. Puedes ponerlas en la pila en el orden que quieras.

Segador de medianoche

{2} {B}

Criatura — Caballero zombie

3/2

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, el Segador de medianoche te hace 1 punto de daño y tú robas una carta.

- La habilidad del Segador de medianoche se dispara cuando muere si no es una ficha.
 - Si el Segador de medianoche muere a la vez que una o más criaturas que no sean ficha que controlas, la habilidad del Segador de medianoche se dispara por cada una de ellas.
-

Sello del Pacto entre Gremios

{5}

Artefacto

En cuanto el Sello del Pacto entre Gremios entre al campo de batalla, elige dos colores.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos por cada uno de esos colores que tenga el hechizo.

- Debes elegir dos colores distintos.
 - La última habilidad del Sello del Pacto entre Gremios no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
 - La última habilidad del Sello del Pacto entre Gremios no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente genérico de ese coste.
 - Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
 - La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los costes de evocar.
 - Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo. Por ejemplo, si el coste de maná de ese hechizo es {X}{R}{G} y elegiste rojo y verde, podrías elegir 5 como el valor de X y pagar {3}{R}{G} para lanzar el hechizo.
-

Senda fantasmal

{2}{W}

Instantáneo

Exilia cada criatura que controlas. Regresa esas cartas al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Las Auras anexadas a las criaturas exiliadas irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a las criaturas exiliadas quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre las criaturas exiliadas dejarán de existir.
 - Si una ficha de criatura es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
-

Señor del vacío

{4} {B} {B} {B}

Criatura — Demonio

7/7

Vuela.

Siempre que el Señor del vacío haga daño de combate a un jugador, exilia las siete primeras cartas de la biblioteca de ese jugador, luego pon en el campo de batalla bajo tu control una carta de criatura de entre ellas.

- La habilidad del Señor del vacío no es opcional. Si hay una carta de criatura entre las siete cartas que has exiliado, debes poner una en el campo de batalla bajo tu control.

Suplicantes insistentes

{1} {U}

Criatura — Consejero humano

1/3

{1}, {T}: El jugador objetivo muele una carta. (*Pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.*)

Girar cuatro Consejeros enderezados que controlas: El jugador objetivo muele doce cartas.

Un mazo puede tener cualquier cantidad de cartas llamadas Suplicantes insistentes.

- Puedes girar Consejeros que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno para pagar el coste de la segunda habilidad de los Suplicantes insistentes. Esto incluye a los propios Suplicantes insistentes durante el turno en que entran bajo tu control.
- No es posible girar una copia de los Suplicantes insistentes para activar tanto su primera como su segunda habilidad, o activar su segunda habilidad y la de otra copia de los Suplicantes insistentes. Esto significa que si giras cuatro copias de los Suplicantes insistentes el jugador objetivo muele las doce primeras cartas de su biblioteca, no las cuarenta y ocho primeras.
- La última habilidad de los Suplicantes insistentes te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, en un evento de Limitado de *Rávnica remasterizada*, no puedes agregar los Suplicantes insistentes que tengas en tu colección personal, por mucho que insistan.

Tájic, Filo de la Legión

{1} {R} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/2

Prisa.

Mentor. (*Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.*)

Prevén todo el daño que no sea de combate que se les fuera a hacer a las otras criaturas que controlas.

{R} {W}: Tájic, Filo de la Legión gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

- Si Tájic y otras criaturas que controlas fueran a recibir daño letal que no sea de combate al mismo tiempo, el daño que fueran a recibir tus otras criaturas es prevenido.

Teferi, manipulador del tiempo

{1}{W}{U}

Planeswalker legendario — Teferi

4

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

+1: Hasta tu próximo turno, puedes lanzar hechizos de conjuro como si tuvieran la habilidad de destello.

-3: Regresa hasta un artefacto, criatura o encantamiento objetivo a la mano de su propietario. Roba una carta.

- Si un efecto permite que un oponente lance un hechizo como si tuviera la habilidad de destello (por ejemplo, si tu oponente también controla una copia de Teferi, manipulador del tiempo y activa su habilidad de lealtad +1), la restricción de la primera habilidad de Teferi tiene prioridad sobre ese permiso.
- Puedes activar la última habilidad de Teferi sin elegir ningún objetivo. Solo robarás una carta. Sin embargo, si eliges un objetivo y el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Teferi intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No robas una carta.

Teysa, vástago orzhov

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/3

Sacrificar tres criaturas blancas: Exilia la criatura objetivo.

Siempre que otra criatura negra que controlas muera, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

- Puedes sacrificar a Teysa para ayudar a pagar el coste de su primera habilidad, pero la muerte de Teysa no provocará que se dispare su segunda habilidad. Cualquier otra criatura blanca y negra que sacrifiques para pagar el coste de la primera habilidad hará que la segunda habilidad se dispare.

Titán proteica

{5}{G}{G}

Criatura — Bestia

6/6

Cuando la Titán proteica muera, busca en tu biblioteca cualquier cantidad de cartas de criatura con valor de maná total de 6 o menos, ponlas en el campo de batalla y luego baraja.

- Si una carta en tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
 - Puedes encontrar cualquier cantidad de cartas de criatura, siempre y cuando su valor de maná total sea de 6 o menos. Por ejemplo, puedes encontrar ocho cartas de criatura con valor de maná de 0 y tres con valor de maná de 2, pero no puedes encontrar dos con valor de maná de 4.
-

Tolsimir Sangrelobo

{4}{G}{W}

Criatura legendaria — Guerrero elfo

3/4

Las otras criaturas verdes que controlas obtienen +1/+1.

Las otras criaturas blancas que controlas obtienen +1/+1.

{T}: Crea a Voja, una ficha de criatura legendaria Lobo verde y blanca 2/2.

- Las otras criaturas que controlas que son tanto verdes como blancas, incluido Voja, obtienen +2/+2.

Tomik, abogado distinguido

{W}{W}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/3

Vuela.

Las tierras en el campo de batalla y las cartas de tierra en los cementerios no pueden ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.

Tus oponentes no pueden jugar cartas de tierra desde los cementerios.

- La segunda habilidad de Tomik es similar a antimaleficio, pero los efectos que interactúan con antimaleficio no cuentan estas tierras o cartas de tierra como si tuvieran la habilidad de antimaleficio.
- Los jugadores no suelen poder jugar una carta de tierra desde un cementerio. Si un jugador encuentra la manera de hacerlo, la última habilidad de Tomik tiene prioridad sobre ese permiso.

Transmutación de Kasmira

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada pierde todas sus habilidades y tiene una fuerza y resistencia base de 1/1.

- La Transmutación de Kasmira sobrescribe todos los efectos previos que fijen la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que comience a aplicarse después de que la Transmutación de Kasmira se anexe a una criatura sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Último suspiro, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con cualquier contador que cambie su fuerza y/o resistencia.

Transporte de deudores

{5}{B}

Criatura — Thrull

5/3

Ultratumba 2. *(Cuando esta criatura muera, crea dos fichas de criatura Espíritu blancas y negras 1/1 con la habilidad de volar.)*

- Como todas las bloqueadoras se eligen a la vez, no puedes bloquear con una criatura con la habilidad de ultratumba, esperar a que muera y luego bloquear con las fichas de Espíritu que deja.

Troltumba golgari

{4}{G}

Criatura — Esqueleto trol

0/0

El Troltumba golgari entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada carta de criatura en tu cementerio.

{1}, remover un contador +1/+1 del Troltumba golgari:

Regenera el Troltumba golgari.

Dragar 6. *(Si fueras a robar una carta, en vez de eso, puedes moler seis cartas. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio a tu mano.)*

- Si regresas el Troltumba golgari directamente de tu cementerio al campo de batalla, su primera habilidad también lo cuenta 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 Troltumba golgari puede convertirse en letal si remueves contadores +1/+1 de él durante ese turno. En este caso, muere antes de que se resuelva la habilidad activada que podría regenerarlo.

Unir fuerzas

{2}{G}

Instantáneo

Hasta dos criaturas objetivo que controlas hacen una cantidad de daño cada una igual a su fuerza a otra criatura objetivo.

- Si una de las dos criaturas objetivo que controlas es un objetivo ilegal en cuanto Unir fuerzas se resuelve, la otra hará igualmente una cantidad de daño igual a su fuerza.
- Si la última criatura objetivo es un objetivo ilegal en cuanto Unir fuerzas se resuelve, o si los dos primeros objetivos son objetivos ilegales, ninguna criatura hace ni recibe daño.

Vals macabro

{1}{B}

Conjuro

Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano, luego descarta una carta.

- Si no tienes otras cartas en la mano, tendrás que descartar una de las cartas de criatura que regreses a tu mano.
 - Puedes lanzar el Vals macabro haciendo objetivo a una o a cero cartas de criatura. Seguirás descartando una carta aunque no hagas objetivo a ninguna carta de criatura.
-

Vampira vengativa

{3} {B}

Criatura — Vampiro

2/3

Siempre que otra criatura que controlas muera, la Vampira vengativa hace 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida.

- Si la Vampira vengativa muere al mismo tiempo que una o más criaturas que controlas, la habilidad de la Vampira vengativa se dispara por cada una de esas otras criaturas.
- Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que las criaturas que controlas reciben daño letal, pierdes el juego antes de que la habilidad disparada de la Vampira vengativa vaya a la pila.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Vampira vengativa hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y tú ganes 1 vida.

Vándala Árbol Ardiente

{2} {R}

Criatura — Bribón humano

2/1

Insurgencia. (*Esta criatura entra al campo de batalla con lo que elijas: un contador +1/+1 o la habilidad de prisa.*)

Siempre que la Vándala Árbol Ardiente ataque, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

- Insurgencia es un efecto de reemplazo. Los jugadores no pueden responder a tu elección de otorgar un contador +1/+1 o la habilidad de prisa, ni pueden realizar acciones mientras la criatura está en el campo de batalla sin una cosa o la otra.
- Si una criatura que entra al campo de batalla tiene la habilidad de insurgencia, pero no puede recibir un contador +1/+1, gana la habilidad de prisa.
- Si eliges que la criatura gane la habilidad de prisa, la gana indefinidamente. No la perderá en cuanto termine el turno o en cuanto otro jugador gane su control.

Vapores mefíticos

{2} {B}

Conjuro

Todas las criaturas obtienen -1/-1 hasta el final del turno.

Escruta 2. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.*)

- Las criaturas que vayan a morir después de recibir -1/-1 seguirán estando en el campo de batalla mientras escrutas. No irán al cementerio de sus propietarios hasta que los Vapores mefíticos hayan terminado de resolverse del todo. Si algunas de sus habilidades se disparan al escrutar, esas habilidades se dispararán, pero no se resolverán hasta después de que esas criaturas dejen el campo de batalla.
- Los Vapores mefíticos afectan solo a las criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que se resuelven. Las criaturas que entran al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -1/-1.

- Cuando escrutas, puedes poner todas las cartas que miras en la parte superior de tu biblioteca de nuevo, puedes poner todas esas cartas en tu cementerio o puedes poner algunas de esas cartas en la parte superior y las demás en tu cementerio.

Venganza acechante

{5} {R} {R}

Criatura — Avatar

5/5

Prisa.

Siempre que otra criatura que controlas muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza al jugador o planeswalker objetivo.

- Usa la fuerza de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace.

Visión lejana

{1} {G}

Conjuro

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

- 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.

Visitación divina

{3} {W} {W}

Encantamiento

Si una o más fichas de criatura fueran a ser creadas bajo tu control, en vez de eso, se crea esa misma cantidad de fichas de criatura Ángel blancas 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

- Las características de la ficha se reemplazan totalmente y es una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia. No tiene ninguna de las habilidades con las que se haya creado. Se sigue aplicando cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó la ficha (como “girada”, “atacando”, “esa ficha gana la habilidad de prisa” o “exilia esa ficha al final del combate”).
 - Si creas una ficha que no sea de criatura que será una criatura en cuanto entre al campo de batalla, quizás debido a un efecto como el de la Marcha de las máquinas, el efecto de la Visitación divina no se aplica a la creación de esa ficha. (Esto es porque el efecto de la Visitación divina modifica cómo se crean las fichas y el efecto de la Marcha de las máquinas no se aplica hasta que consideras cómo las fichas entran al campo de batalla).
 - Si un efecto modifica bajo el control de quién se crea una ficha, ese efecto se aplica antes que el efecto de la Visitación divina. Si un efecto modifica bajo el control de quién fuera a entrar al campo de batalla una ficha, ese efecto se aplica después de que se pueda aplicar el efecto de la Visitación divina.
-

Yeva, heraldo de la naturaleza
{2}{G}{G}
Criatura legendaria — Chamán elfo
4/4

Destello.

Puedes lanzar los hechizos de criatura verdes como si
tuvieran la habilidad de destello.

- Sigues pagando los costes de los hechizos de criatura verdes que lances.
- La habilidad de Yeva se aplica a las cartas de criatura verdes en cualquier zona, siempre que haya algo que te permita lanzarlas. Por ejemplo, si la primera carta de tu biblioteca es una carta de criatura verde y controlas la Horda de Garruk, puedes lanzar esa carta como si tuviera la habilidad de destello.

©2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, sus logotipos, Magic y los símbolos WUBRGCT son propiedad de Wizards en los EE. UU. y en otros países. Pat. en los EE. UU. No. RE 37,957.