

## Notas de la colección *Magic: The Gathering - Cimientos*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 28 de agosto de 2024

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 colecciones, 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 *Magic: The Gathering - Cimientos* con el código de la colección FDN están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos*, *Pirexia: Todos serán uno*, *Marcha de las máquinas*, *Marcha de las máquinas: las secuelas*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan*, *Asesinatos en la mansión Karlov*, *Forajidos de Cruce de Truenos*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La casa de los horrores* y *Magic: The Gathering - Cimientos*.

Las cartas de *Magic: The Gathering - Cimientos* que regresan con el código de la colección FDC numeradas del 1 al 3 son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Los Invitados especiales son cartas impresas anteriormente que llegan a la colección desde muchos lugares distintos. ¡Nunca se sabe quién o qué hará una visita! Hay diez cartas de Invitados especiales en *Magic: The Gathering - Cimientos*. Tienen el código de la colección SPG y son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Las nuevas cartas de *Magic: The Gathering - Cimientos Jumpstart* con el código de la colección J25 numeradas de 1 al 56 están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas que regresan con el código de la colección J25 y numeradas del 57 al 780 son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

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](http://Locator.Wizards.com) para encontrar un evento o tienda cercana.

---

### **Actualización de reglas: eliminación del orden de asignación de daño**

Siguiendo la gran tradición de colecciones como *Sexta edición* y *Magic 2010*, vamos a cambiar las reglas para que *Magic* sea más sencillo sin que ello afecte a su complejidad estratégica. Con el lanzamiento de *Magic: The Gathering - Cimientos*, vamos a eliminar del juego el orden de asignación de daño de combate. Algunos quizá recuerden la introducción del orden de asignación de daño de combate con el lanzamiento de *Magic 2010*, que se produjo a la par que el daño de combate dejaba de usar la pila (si no sabes qué quiere decir esto, no te preocupes, no te hace falta saberlo).

En vez de tener que poner varias bloqueadoras que bloquean la misma criatura (o, en casos menos frecuentes, varias atacantes bloqueadas por una sola criatura) en un orden específico y luego hacer el daño en ese orden, ahora los jugadores podrán asignar daño de combate entre esas criaturas del modo en el que prefieran. La asignación tendrá lugar durante el paso de daño de combate, justo antes de hacer el daño. Los jugadores no podrán realizar acciones entre el momento en que se asigna el daño y cuando se hace.

Las criaturas con la habilidad de arrollar siguen teniendo que asignar daño letal a todas las criaturas que las bloquean antes de asignar el daño de combate sobrante al jugador, planeswalker o batalla al que atacan. Las criaturas con las habilidades de arrollar y toque mortal podrán seguir asignando solo 1 punto de daño a cada bloqueadora antes de asignar daño a ese jugador, planeswalker o batalla.

Si quieres ver estas nuevas reglas en acción, el artículo de mecánicas de *Magic: The Gathering - Cimientos* tiene ejemplos que te enseñarán todo lo que debes saber, así que no dudes en hacer clic en el enlace y consultarlos.

---

### **Un apunte sobre el texto recordatorio**

Aunque las cartas de *Magic: The Gathering - Cimientos* están diseñadas para jugadores de todos los niveles de experiencia, tomamos algunas medidas para explicar mecánicas de palabra clave existentes para los principiantes y aquellos que no hayan jugado en un tiempo. En concreto, añadimos texto recordatorio incluso a las mecánicas más comunes de *Magic* para asegurarnos de que todo el mundo tiene una experiencia divertida y comprensible. Si empiezas a jugar a *Magic* o te tomaste un descanso largo, ¡hola! El texto recordatorio (que aparece en cursiva en las cartas y que explica cómo funcionan las habilidades o mecánicas), así como este artículo y otros similares, tiene como objetivo explicar el funcionamiento de todo y responder a las preguntas más comunes. Si ya dominas *Magic*, recurre al texto recordatorio y a las notas de este artículo para ayudar a tus amigos a entender mejor el juego. ¡Quizá hasta aprendas algo nuevo!

---

### **Actualización de plantilla: reducción del uso del nombre de las cartas en el texto de reglas**

Con el lanzamiento de *Magic: The Gathering - Cimientos*, vamos a hacer unos cuantos cambios a las plantillas de las cartas que no afectan a su funcionamiento y que las hará más comprensibles. La mayoría son muy pequeños, pero hay uno con mucha presencia y que creemos que merece la pena destacar: vamos a reducir el uso del nombre de las cartas en el texto de reglas. De este modo, quedará más claro que las habilidades afectan únicamente al objeto en el que aparecen y no a otros objetos con el mismo nombre. En lugar del nombre de la carta, verás más a menudo estructuras como “esta criatura”, “este hechizo”, “esta carta” o “esta Aura”, dependiendo del tipo o subtipo de la carta, de qué clase de habilidad es y de la zona o zonas en las que se aplica dicha habilidad. Hay excepciones y la

más importante son los permanentes legendarios, que seguirán usando sus nombres (o una forma abreviada de ellos) en el texto de reglas.

Aunque las cartas impresas en *Magic: The Gathering - Cimientos* con el código de la colección FDN seguirán esta plantilla, las cartas de *Magic: The Gathering - Cimientos Jumpstart* con el código de la colección J25 todavía no contarán con esta actualización. Sus plantillas, así como las plantillas de cartas anteriores en la base de datos Oracle, se actualizarán conforme vayan saliendo en próximos lanzamientos.

Coloso del portal  
{8}  
Criatura artefacto — Constructo  
8/8  
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada Portal que controlas.  
Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.  
Siempre que un Portal que controlas entre, puedes poner esta carta de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

Temblores del impacto  
{1} {R}  
Encantamiento  
Siempre que una criatura que controlas entre, este encantamiento hace 1 punto de daño a cada oponente.

Portal del Gremio Ízzet  
Tierra — Portal  
Esta tierra entra girada.  
{T}: Agrega {U} o {R}.

---

### Habilidad de palabra clave que regresa: retrospectiva

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

Venganza de las ratas  
{2} {B} {B}  
Conjuro  
Crea una ficha de criatura Rata negra 1/1 girada por cada carta de criatura en tu cementerio.  
Retrospectiva {2} {B} {B}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

Pensar dos veces  
{1} {U}  
Instantáneo  
Roba una carta.  
Retrospectiva {2} {U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

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

### Habilidad de palabra clave que regresa: estímulo

Los hechizos con la habilidad de estímulo te permiten pagar un coste adicional para conseguir un efecto alternativo o adicional.

Estallido de relámpagos

{R}

Instantáneo

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

El Estallido de relámpagos hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, hace 4 puntos de daño.

Colonia de gnárlidos

{1}{G}

Criatura — Bestia

2/2

Estímulo {2}{G}. *(Puedes pagar {2}{G} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Si esta criatura fue estimulada, entra con dos contadores +1/+1 sobre ella.

Cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella tiene la habilidad de arrollar. *(Puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

- Si se pagó el coste de estímulo de un hechizo, ese hechizo está “estimulado”.
- La habilidad de estímulo no te permite pagar un coste de estímulo más de una vez.
- Si pones en el campo de batalla un permanente con una habilidad de estímulo sin lanzarlo, no puedes estimularlo.

- Si copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada. Si el hechizo copiado es un hechizo de permanente, la ficha en la que se convierta la copia de ese hechizo cuando entre también estará estimulada.
- Si una carta o ficha entra como una copia de un permanente, el permanente nuevo no estará estimulado aunque el original lo estuviera.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste (como el de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

### Mecánica que regresa: Comida

Comida es un tipo de artefacto que aparece en algunas cartas impresas, así como en fichas de Comida, que son fichas de artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.

Convertir en tarta

{2} {B} {B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. Crea una ficha de Comida.

*(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.)*

Hocicotrufa impaciente

{2} {G}

Criatura — Jabalí

4/2

Arrolla. *(Esta criatura puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.)*

- Comida es un tipo de artefacto. Aunque aparece en algunas criaturas, no es un tipo de criatura.
- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de artefacto Comida. Por ejemplo, puedes sacrificar el Repartetortas (una Criatura artefacto — Gólem comida) para activar la habilidad de la Jinete de Marahoja (una habilidad con “Sacrificar una Comida” en el coste). No puedes sacrificar una Comida para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar una ficha de Comida para activar su propia habilidad y también para activar la última habilidad de la Jinete de Marahoja.
- Algunos hechizos y habilidades que crean fichas de Comida pueden requerir objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. No crearás ninguna ficha de Comida.
- Hagas lo que hagas, no te comas las cartas, por muy buena pinta que tengan.

### Palabra de habilidad que regresa: aterrizaje

Las palabras de habilidad no son palabras clave, ya que no tienen significado de reglas. En vez de eso, las palabras de habilidad aparecen en cursiva y ayudan a agrupar habilidades que tienen un funcionamiento idéntico o similar. La palabra de habilidad aterrizaje agrupa habilidades que te recompensan cuando una tierra que controlas entra.

Gigante fiel a los elfos

{3}{G}{G}

Criatura — Gigante

5/3

*Alcance. (Esta criatura puede bloquear criaturas con la habilidad de volar.)*

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, crea una ficha de criatura Guerrero Elfo verde 1/1.

Kraken atrapadora

{4}{U}{U}

Criatura — Kraken

5/6

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre ella. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- Una habilidad de aterrizaje se dispara siempre que una tierra que controlas entre por el motivo que sea. Se dispara siempre que juegues una tierra, así como siempre que un hechizo o habilidad ponga una tierra en el campo de batalla bajo tu control.
- Una habilidad de aterrizaje no se dispara si un permanente que ya esté en el campo de batalla se convierte en una tierra.
- Siempre que una tierra que controlas entre, se disparará cada habilidad de aterrizaje de los permanentes que controlas. Puedes ponerlas en la pila en cualquier orden. La última habilidad que pongas en la pila será la primera en resolverse (esto quiere decir que puedes elegir el orden en el que se resolverán esas habilidades).

---

### Palabra de habilidad que regresa: incursión

La palabra de habilidad incursión agrupa habilidades que verifican si atacaste con una criatura durante el turno actual.

Abordadores trasgos

{2}{R}

Criatura — Pirata trasgo

3/2

*Incursión* — Esta criatura entra con un contador +1/+1 sobre ella si atacaste este turno.

Aperitivos de medianoche

{2} {B}

Encantamiento

*Incurción* — Al comienzo de tu paso final, si atacaste este turno, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.*)

{2} {B}, sacrificar este encantamiento: El oponente objetivo pierde X vidas, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- Las habilidades de incurción solo verifican si atacaste con una criatura. Da igual con cuántas criaturas atacaste o a qué jugador, planeswalker o batalla atacaron.
- Las habilidades de incurción evalúan todo el turno para ver si atacaste con una criatura. Esa criatura no tiene por qué seguir en el campo de batalla. De manera similar, el jugador, planeswalker o batalla al que atacó no tiene por qué seguir en el juego o en el campo de batalla.
- Algunas habilidades de incurción se disparan al comienzo de tu paso final. Estas habilidades se disparan si atacaste con una criatura ese turno, incluso si el permanente con esa habilidad de incurción no estaba en el campo de batalla cuando atacaste.

---

Mecánica que regresa: Portales

Los diez Portales de los gremios, un ciclo que debutó en el bloque *Regreso a Rávnica*, están de regreso en la Colección de inicio de *Magic: The Gathering - Cimientos*.

Portal del Gremio Gruul

Tierra — Portal

Esta tierra entra girada.

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

- 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.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *MAGIC: THE GATHERING - CIMIENTOS*:

Aberración consumidora

{3} {U} {B}

Criatura — Horror

\*/\*

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

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

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia de la Aberración consumidora funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- Si un oponente no tiene cartas de tierra en su biblioteca, todas las cartas de esa biblioteca se mostrarán e irán a su cementerio.

Acogedora de gatos

{2}{W}

Criatura — Ciudadano humano

3/2

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas".)*

Siempre que ganes vidas por primera vez durante cada uno de tus turnos, crea una ficha de criatura Felino blanca 1/1.

- La última habilidad de la Acogedora de gatos solo se dispara una vez y solo crea una ficha de Felino por el primer evento de ganancia de vidas de cada uno de tus turnos, sin importar la cantidad de vidas ganadas.
- Si ganas vidas durante tu turno antes de que la Acogedora de gatos esté en el campo de batalla, su última habilidad no se disparará ese turno incluso si ganas vidas de nuevo más adelante en el turno.

Águila empírea

{1}{W}{U}

Criatura — Espíritu ave

2/3

Vuela.

Las otras criaturas que controlas con la habilidad de volar obtienen +1/+1.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a otras criaturas que controlas con la habilidad de volar puede convertirse en letal si el Águila empírea deja el campo de batalla durante ese turno.

Ajani, llamador de la manada

{1}{W}{W}

Planeswalker legendario — Ajani

4

+1: Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo.

-3: La criatura objetivo gana las habilidades de volar y dañar dos veces hasta el final del turno.

-8: Crea X fichas de criatura Felino blancas 2/2, donde X es tu total de vidas.

- Puedes activar la primera habilidad sin un objetivo. Seguirás poniendo un contador de lealtad sobre Ajani cuando actives la habilidad.



- La cantidad de fichas de Felino que pones en el campo de batalla es igual a tu total de vidas cuando se resuelve la tercera habilidad.

---

Alesha, la que se ríe del hado

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Guerrero humano

2/2

Daña primero.

Siempre que Alesha ataque, pon un contador +1/+1 sobre ella.

*Incurción* — Al comienzo de tu paso final, si atacaste este turno, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná menor o igual que la fuerza de Alesha de tu cementerio al campo de batalla.

- Si el coste de maná de una carta de criatura en tu cementerio incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si otro efecto hace que la fuerza de Alesha sea menor que el valor de maná de la carta objetivo en cuanto su última habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

---

Alzamiento de Garruk

{2}{G}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, roba una carta.

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de arrollar.

*(Cada una de esas criaturas puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

Siempre que una criatura que controlas con fuerza de 4 o más entre, roba una carta.

- Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más inmediatamente después de que el Alzamiento de Garruk entre, su primera habilidad no se disparará. Si no controlas una en cuanto la habilidad se resuelva, no robas una carta. Sin embargo, no tienen que ser la misma criatura en ambas ocasiones.
  - La primera habilidad del Alzamiento de Garruk hace que robes solo una carta, al margen de cuántas criaturas controles con fuerza de 4 o más.
  - Si una o más habilidades estáticas que se aplican a una criatura que entra cambian su fuerza, esas habilidades se tendrán en cuenta al determinar si se dispara o no la última habilidad del Alzamiento de Garruk. Sucede lo mismo con los efectos de reemplazo que se le aplican, como entrar con uno o más contadores +1/+1 o entrar como una copia de otra criatura.
  - Una vez que se dispare la última habilidad del Alzamiento de Garruk, reducir la fuerza de la criatura o removerla del campo de batalla no te impedirá robar una carta.
-

Alzar el pasado

{2}{W}{W}

Conjuro

Regresa todas las cartas de criatura con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- Si una carta de criatura en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

---

Ángel deslumbrante

{2}{W}

Criatura — Ángel

2/3

Vuela.

Siempre que otra criatura que controlas entre, ganas 1 vida.

- Si el Ángel deslumbrante entra al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, su última habilidad se dispara por cada una de esas otras criaturas.

---

Animista cenicepa

{2}{R}{G}

Criatura — Druida lagarto

4/4

Arrolla.

Cuando esta criatura ataque, otra criatura objetivo que controlas gana la habilidad de arrollar y obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de esta criatura.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Animista cenicepa. El valor de la bonificación no cambiará más adelante en el turno si cambia la fuerza del Animista cenicepa.
- Si el Animista cenicepa deja el campo de batalla antes de que se resuelva su última habilidad, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

---

Aniquilación ardiente

{2}{R}

Instantáneo

La Aniquilación ardiente hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Exilia hasta un Equipo objetivo anexado a esa criatura. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- La Aniquilación ardiente puede hacer objetivo a una criatura que no tenga ningún Equipo anexado.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la Aniquilación ardiente empieza a resolverse, el Equipo objetivo (si lo hay) no se exiliará.

- Si el Equipo objetivo ya no está anexo a la criatura objetivo cuando la Aniquilación ardiente se resuelve, no se exiliará.
  - El efecto de reemplazo de la Aniquilación ardiente exiliará la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.
- 

#### Aperitivos de medianoche

{2}{B}

Encantamiento

*Incursión* — Al comienzo de tu paso final, si atacaste este turno, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.*)

{2}{B}, sacrificar este encantamiento: El oponente objetivo pierde X vidas, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de los Aperitivos de medianoche.
- 

#### Arahbo, el Primer Colmillo

{2}{W}

Criatura legendaria — Avatar felino

2/2

Los otros Felinos que controlas obtienen +1/+1.

Siempre que Arahbo u otro Felino que no sea ficha que controlas entre, crea una ficha de criatura Felino blanca 1/1.

- Si Arahbo entra al mismo tiempo que uno o más Felinos que no sean fichas que controlas, su última habilidad se disparará una vez por cada uno de esos Felinos (y por él mismo).
- 

#### Archidruida élfico

{1}{G}{G}

Criatura — Druida elfo

2/2

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

{T}: Agrega {G} por cada Elfo que controlas.

- La habilidad activada del Archidruida élfico es una habilidad de maná. No usa la pila y los jugadores no pueden responder a ella.
-

Archimago de las runas

{3}{U}{U}

Criatura — Hechicero gigante

3/6

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

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, roba una carta.

- La primera habilidad del Archimago de las runas no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas para lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.
- La primera habilidad del Archimago de las runas no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese hechizo.
- La última habilidad del Archimago de las runas se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

---

Armadura celestial

{2}{W}

Artefacto — Equipo

Destello. (*Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.*)

Cuando este Equipo entre, anéxalo a la criatura objetivo que controlas. Esa criatura gana las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

La criatura equipada obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de volar.

Equipar {3}{W}. (*{3}{W}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- Anexar la Armadura celestial a una criatura que ya fue bloqueada no hará que deje de estar bloqueada, incluso si una o más de las criaturas bloqueadoras no tienen las habilidades de volar o alcance.
- Si una criatura gana la habilidad de antimaleficio en respuesta a un hechizo o habilidad controlado por un oponente que solo hace objetivo a esa criatura, cuando ese hechizo o habilidad intente resolverse, todos los objetivos serán ilegales. Como resultado, ese hechizo o habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

---

Armasaurio guía

{4}{W}

Criatura — Dinosaurio

4/4

Vigilancia. (*Esta criatura no se gira al atacar.*)

Siempre que ataques con tres o más criaturas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- No importa lo que les ocurra a las criaturas con las que atacaste una vez que se haya disparado la última habilidad del Armasaurio guía. Cuando dicha habilidad se resuelva, pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo al margen de si las criaturas con las que atacaste (o el Armasaurio guía) siguen en el campo de batalla o no.

---

Arquera flamígera

{1} {R}

Criatura — Arquero humano

2/1

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente.

- La habilidad de la Arquera flamígera se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

---

Artista brutal

{1} {B} {R}

Criatura — Diablo

3/2

Toque mortal. *(Cualquier cantidad de daño que esto haga a una criatura es suficiente para destruirla.)*

*Incurción* — Al comienzo de tu paso final, si atacaste este turno, cada oponente pierde 3 vidas a menos que ese jugador sacrifique un permanente que no sea tierra de su elección o descarte una carta.

- Mientras se resuelve la última habilidad del Artista brutal, tu oponente elige una carta para descartar sin mostrarla, un permanente que no sea tierra para sacrificar o no elige ninguno de los dos. Entonces, ese jugador descarta esa carta, sacrifica ese permanente o pierde 3 vidas. Tu oponente siempre puede elegir perder 3 vidas, incluso si tiene cartas para descartar o permanentes que no sean tierra para sacrificar.
- En un juego de varios jugadores, cada oponente por orden de turno toma una decisión y luego todas las acciones ocurren simultáneamente. Los oponentes sabrán las elecciones de los oponentes anteriores cuando tomen decisiones, aunque una carta elegida para ser descartada de esta manera no se muestra hasta que se descarta.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Artista brutal hace que ambos oponentes sacrifiquen un permanente que no sea tierra, descarten una carta o pierdan 3 vidas.

---

Asaltadora de cofres

{2} {R} {R}

Criatura — Pirata orco

5/2

*Incurción* — Cuando esta criatura entre, si atacaste este turno, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca.

Elige una de ellas. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la habilidad de la Asaltadora de cofres. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Atavío de aventurero

{1}

Artefacto — Equipo

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, la criatura equipada obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

Equipar {1}. (*{1}*: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)

- La habilidad de aterrizaje le da +2/+2 a la criatura que tiene equipado el Atavío de aventurero en el momento en el que se resuelve esa habilidad. Da igual a qué criatura estaba anexado el Atavío de aventurero (si es que lo estaba) cuando se disparó. La criatura conservará esa bonificación incluso si el Atavío de aventurero deja el campo de batalla o es anexado a otra criatura más adelante en el turno.
- Si el Atavío de aventurero deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de aterrizaje, la criatura a la que estaba anexado en el momento en el que dejó el campo de batalla obtiene +2/+2. Si no estaba anexado a ninguna criatura en ese momento, nada recibirá la bonificación.

---

Autorreflexión

{4} {U} {U}

Conjuro

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

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

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la nueva ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó la ficha.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura objetivo también funcionará.

---

Azote del bosque salvaje

{X} {G}

Criatura — Hidra

0/0

Esta criatura entra con X contadores +1/+1 sobre ella.

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre otra criatura que no sea Hidra que controlas, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Las habilidades que se disparan cuando se ponen contadores sobre una criatura se disparan cuando una criatura entra con contadores y cuando un jugador pone contadores sobre una criatura.
- El Azote del bosque salvaje solo obtiene un contador +1/+1 cuando su última habilidad se resuelve, al margen de cuántos contadores se pusieran sobre la criatura que no sea Hydra.

Balmor, capitán mago de guerra  
 {U}{R}  
 Criatura legendaria — Hechicero ave  
 1/3  
 Vuela.  
 Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- La última habilidad de Balmor solo afecta a las criaturas que controlas cuando se resuelve, incluido el propio Balmor. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno o los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante no obtendrán la bonificación.
- La última habilidad de Balmor se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

Barricada de cristal  
 {1}{W}  
 Criatura artefacto — Muro  
 0/4  
 Defensor. (*Esta criatura no puede atacar.*)  
 Tienes la habilidad de antimaleficio. (*No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.*)  
 Prevén todo el daño que no sea de combate que se les fuera a hacer a las otras criaturas que controlas.

- Si la Barricada de cristal y otras criaturas que controlas fueran a recibir daño que no sea de combate al mismo tiempo, se previene el daño que fueran a recibir tus otras criaturas incluso si el daño que recibe la Barricada de cristal es daño letal.

Bibliotecaria respetable  
 {G}  
 Criatura — Humano  
 1/1  
 {3}{G}: Esta criatura se convierte en un Licántropo. Pon dos contadores +1/+1 sobre ella y roba una carta. Activa esto solo una vez.

- En cuanto se resuelve la habilidad de la Bibliotecaria respetable, pierde sus otros tipos de criatura y se convierte en un Licántropo. Ya no es un Humano.

Botín, explorador exuberante  
{2}{G}  
Criatura legendaria — Noble bestia  
1/4

Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.  
{4}{G}{G}, {T}: Mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura con valor de maná menor o igual que la cantidad de tierras que controlas de entre ellas y ponerla en el campo de batalla. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.

- El efecto de la primera habilidad de Botín es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas a Botín y la Exploración (un encantamiento con “Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos”), podrás jugar tres tierras durante cada uno de tus turnos.
- Si una carta de criatura en tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

---

Brujo sangriento vengativo  
{1}{B}  
Criatura — Brujo vampiro  
1/1

Siempre que esta criatura u otra criatura que controlas muera, el oponente objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si el Brujo sangriento vengativo muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, su habilidad se disparará por cada una de esas criaturas, incluido él mismo.

---

Caña de pescar  
{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene “{1}, \{T\}, girar la Caña de pescar: Pon un contador de cebo sobre la Caña de pescar”.

Siempre que la criatura equipada se enderece, remueve un contador de cebo de este Equipo. Si lo haces, crea una ficha de criatura Pez azul 1/1.

Equipar {2}. (*{2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- La habilidad otorgada por la primera habilidad de la Caña de pescar solo se refiere a la Caña de pescar que otorga esa habilidad, no a ningún otro permanente en el campo de batalla llamado Caña de pescar.
-



Carroñero de alas pavorosas

{1}{U}{B}

Criatura — Ave pesadilla

2/2

Vuela.

Siempre que esta criatura entre o ataque, roba una carta y luego descarta una carta.

*Umbral* — Esta criatura obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de toque mortal mientras haya siete o más cartas en tu cementerio.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Carroñero de alas pavorosas puede convertirse en letal si la cantidad de cartas en tu cementerio pasa a ser menor que siete.

---

Cazadora de la casta

{3}{B}{B}

Criatura — Noble vampiro

5/3

Vuela.

Siempre que esta criatura ataque, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

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

- Si la Cazadora de la casta muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas que no sean fichas, su última habilidad se disparará por cada una de esas criaturas.

---

Chandra, esculpidora de llamas

{5}{R}{R}

Planeswalker legendario — Chandra

6

+2: Agrega {R}{R}{R}. Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Elige una. Puedes jugar esa carta este turno.

+1: Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas, excepto que tiene la habilidad de prisa y “Al comienzo del paso final, sacrifica esta ficha”.

-4: Chandra hace 8 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas y/o planeswalkers objetivo.

- La primera habilidad de Chandra no es una habilidad de maná. Usa la pila y los jugadores pueden responder a ella.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la primera habilidad de Chandra. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- La ficha creada con la segunda habilidad de Chandra copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, con las excepciones detalladas (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 es un Vehículo, no está tripulado.

- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que esté copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
- Eliges los objetivos y cómo se dividirá el daño en cuanto activas la última habilidad de Chandra. Cada objetivo elegido debe recibir al menos 1 punto de daño.
- Si algunos de los objetivos de la última habilidad de Chandra se convierten en ilegales, se sigue aplicando la división del daño original, pero no se hace el daño que hubieran recibido los objetivos ilegales.

---

Cíclope crepitante

{2} {R}

Criatura — Hechicero cíclope

0/4

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta criatura obtiene +3/+0 hasta el final del turno.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

---

Cieno carroñero

{1} {G}

Criatura — Cieno

2/2

{G}: Exilia la carta objetivo de un cementerio. Si era una carta de criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y ganas 1 vida.

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

---

Compañero de manada de Ajani

{1} {W}

Criatura — Soldado felino

2/2

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- La habilidad del Compañero de manada de Ajani se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Ángel deslumbrante o 4 vidas del Aplastador boticario.
- Si el Compañero de manada de Ajani recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarlo.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad del Compañero de manada de Ajani se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad del Compañero de manada de Ajani se dispara una sola vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que la habilidad del Compañero de manada de Ajani se dispare, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Conquistador sediento de sangre

{3}{B}{B}

Criatura — Caballero vampiro

5/5

Vuela, toque mortal.

Siempre que un oponente pierda vidas, ganas esa misma cantidad de vidas. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

- El daño hecho a un oponente causa que ese oponente pierda vidas. Que un oponente pague vidas también causa pérdida de vidas.
- Si un oponente y tú pierden vidas al mismo tiempo y esto hace que tu total de vidas sea 0 o menos, perderás el juego antes de que la habilidad disparada del Conquistador sediento de sangre pueda resolverse.

Corniescarabajo nessiano

{1}{G}

Criatura — Insecto

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas otra criatura con fuerza de 4 o más, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando comienza tu fase de combate, la habilidad del Corniescarabajo nessiano no se dispara. Si no controlas una en cuanto la habilidad se resuelve, no tiene ningún efecto. Sin embargo, no tiene que ser la misma criatura en ambas ocasiones.
- La habilidad del Corniescarabajo nessiano solo le da un contador +1/+1, sin importar cuántas criaturas con fuerza de 4 o más controles después de la primera.

Cosechador abismal

{1} {B} {B}

Criatura — Brujo demonio

3/2

{T}: Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio que haya ido allí este turno. Crea una ficha que es una copia de ella, excepto que es una Pesadilla además de sus otros tipos. Luego exilia todas las otras fichas de Pesadilla que controlas.

- Salvo por la excepción detallada, la ficha creada por la habilidad del Cosechador abismal copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia información sobre el objeto que era esa carta antes de ir a ese cementerio.
  - La ficha es una Pesadilla además de sus otros tipos de criatura. Esto es un valor copiable de la ficha que otros efectos pueden copiar.
  - Si la ficha copia una carta que tenía habilidades de “cuando esta criatura entre”, la ficha correspondiente también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto esta criatura entre” o “esta criatura entra con”.
  - La habilidad del Cosechador abismal exiliará todas las otras fichas de Pesadilla que controlas, no solo las fichas de Pesadilla creadas con la habilidad del Cosechador abismal.
- 

Cría escupefuego

{2} {R}

Criatura — Dragón

2/2

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura o un hechizo de Dragón, esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente.

- La última habilidad de la Cría escupefuego se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- 

Custodio de destinos

{4} {U} {U}

Criatura — Esfinge

5/5

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Vuela.

Cuando esta criatura entre, mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca y sepáralas en un montón boca abajo y un montón boca arriba. Un oponente elige uno de esos montones. Pon ese montón en tu mano y el otro en tu cementerio.

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

- Puedes dividir las cartas en un montón de cinco y un montón de cero. El montón de cinco cartas puede ser el montón boca arriba o el montón boca abajo. El oponente puede elegir el montón vacío para ponerlo en tu mano.
- Tú decides qué oponente elige el montón mientras se resuelve la última habilidad del Custodio de destinos.
- Si el oponente elige el montón boca abajo para ponerlo en tu mano, no tendrás que mostrar las cartas de ese montón.

Defensora filoveloz

{R}{W}

Criatura — Soldado humano

1/1

Daña dos veces. *(Esta criatura daña primero y también hace daño de combate normal.)*

Vigilancia. *(Esta criatura no se gira al atacar.)*

Arrolla. *(Esta criatura puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

- Si una criatura atacante con las habilidades de dañar dos veces y arrollar destruye todas sus criaturas bloqueadoras con daño de combate de dañar primero, todo su daño de combate normal se asigna al jugador, planeswalker o batalla al que esa criatura está atacando.

Degollador salobre

{1}{U}

Criatura — Pirata tritón

2/1

Destello. *(Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

Siempre que lances un hechizo durante el turno de un oponente, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- El Degollador salobre debe estar en el campo de batalla para que funcione su última habilidad. En particular, la habilidad no se disparará en cuanto lances al Degollador salobre durante el turno de un oponente.
- La habilidad del Degollador salobre se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

Dentellada

{1}{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.

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

Desangrar  
{X} {B} {B}  
Conjuro

Cada oponente pierde X vidas. Ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de vidas perdidas de esta manera.

- Los jugadores pueden perder más vidas de las que tienen. Por ejemplo, si estás jugando un juego de varios jugadores en el que uno de tus oponentes tiene 3 vidas y tu otro oponente tiene 10 vidas, Lanzar Desangrar con X igual a 4 hara que tus oponentes acaben con -1 vida y 6 vidas, respectivamente. Tú ganarás 8 vidas.
- 

Destructor  
{4}  
Criatura artefacto — Destructor  
5/3

Esta criatura ataca cada combate si puede.

Esta criatura no puede ser bloqueada por Muros.

- Si el Destructor no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado o haber entrado bajo tu control ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
- 

Detener el tiempo  
{4} {U} {U}  
Instantáneo

Finaliza el turno. *(Exilia todos los hechizos y habilidades, incluido este hechizo. El jugador cuyo turno se está jugando descarta hasta su tamaño máximo de mano. El daño se cura y terminan los efectos “hasta el final del turno” y “este turno”.)*

- Terminar el turno de esta manera significa que suceden las siguientes cosas en orden: 1) Se exilian todos los hechizos y habilidades en la pila. Esto incluye Detener el tiempo, aunque seguirá resolviéndose. También incluye los hechizos y habilidades que no pueden ser contrarrestados. 2) Todas las criaturas atacantes y bloqueadoras se remueven del combate. 3) Se verifican las acciones basadas en estado. Ningún jugador obtiene la prioridad y ninguna habilidad disparada se pone en la pila. 4) Termina la fase o el paso actual. El juego salta directamente al paso de limpieza. El paso de limpieza tiene lugar en su totalidad.
  - Si cualquier habilidad disparada se dispara durante este proceso, se pone en la pila durante el paso de limpieza. Si esto sucede, los jugadores tendrán una oportunidad para lanzar hechizos y activar habilidades, y luego habrá otro paso de limpieza antes de que termine el turno.
-

Devorador de la cripta

{3} {B}

Criatura — Zombie

3/4

Amenaza. (*Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)

*Umbral* — Siempre que esta criatura ataque, si hay siete o más cartas en tu cementerio, esta criatura obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

- La habilidad de umbral del Devorador de la cripta verifica tu cementerio en el momento en el que fuera a dispararse para ver si tienes siete o más cartas en tu cementerio. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no tienes siete o más cartas en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

---

Dilema doloroso

{3} {B} {B}

Encantamiento

Siempre que un oponente lance un hechizo, ese jugador pierde 5 vidas a menos que descarte una carta.

- La habilidad del Dilema doloroso se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- Si el oponente no tiene cartas en la mano en cuanto la habilidad se resuelve, no puede elegir descartar una carta. Debe perder 5 vidas.

---

Distracción momentánea

{U}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -1/-0 hasta el final del turno.

Roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Distracción momentánea intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.

---

Drakuseth, fauces de fuego

{4} {R} {R} {R}

Criatura legendaria — Dragón

7/7

Vuela.

Siempre que Drakuseth ataque, hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo y 3 puntos de daño a cada uno de hasta otros dos objetivos.

- Si Drakuseth ataca a un planeswalker y el daño que hace la habilidad de Drakuseth hace que la lealtad de ese planeswalker llegue a 0, Drakuseth continúa atacando. Puede ser bloqueado y no hará daño de combate si no es bloqueado. Lo mismo sucede si Drakuseth ataca a una batalla y se reducen a 0 los contadores de defensa de esa batalla debido al daño causado por la habilidad de Drakuseth.

---

Dwynen, daena de Hojas Doradas

{2}{G}{G}

Criatura legendaria — Guerrero elfo

3/4

Alcance. *(Esta criatura puede bloquear criaturas con la habilidad de volar.)*

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

Siempre que Dwynden ataque, ganas 1 vida por cada Elfo atacante que controlas.

- Cuenta la cantidad de Elfos atacantes que controlas en cuanto la última habilidad de Dwynden se resuelve para determinar cuántas vidas ganas.

---

Edicto blasfemo

{3}{B}{B}

Conjuro

Puedes pagar {B} en vez de pagar el coste de maná de este hechizo si hay trece o más criaturas en el campo de batalla.

Cada jugador sacrifica trece criaturas de su elección.

- Si un jugador controla menos de trece criaturas cuando el Edicto blasfemo se resuelve, sacrificará todas sus criaturas.
- Comenzando por el jugador cuyo turno se está jugando, cada jugador por orden de turno elige qué criaturas sacrificará y luego todas las criaturas elegidas por los jugadores se sacrifican al mismo tiempo. Los jugadores conocerán las decisiones de los jugadores que eligieron antes que ellos.

---

Ejemplar de la luz

{2}{W}{W}

Criatura — Ángel

3/3

Vuela.

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Siempre que pongas uno o más contadores +1/+1 sobre esta criatura, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La segunda habilidad del Ejemplar de la luz se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Ángel deslumbrante o 4 vidas del Aplastador boticario.
- Si el Ejemplar de la luz recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su segunda habilidad a tiempo para salvarlo.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la segunda habilidad del Ejemplar de la luz se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas,



jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.

- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la segunda habilidad del Ejemplar de la luz solo se dispara una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la segunda habilidad del Ejemplar de la luz, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
- La última habilidad del Ejemplar de la luz se dispara siempre que pongas uno o más contadores +1/+1 sobre él por cualquier motivo, no solo como resultado de su segunda habilidad.

---

#### Electroduplicar

{2} {R}

#### Conjuro

Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas, excepto que tiene la habilidad de prisa y “Al comienzo del paso final, sacrifica esta ficha”.

Retrospectiva {2} {R} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- La ficha creada con Electroduplicar copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, con las excepciones detalladas (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 es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que esté copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de la criatura copiada también funcionará.

---

#### Elenda, la Santa del Crepúsculo

{2} {W} {B}

Criatura legendaria — Caballero vampiro

4/4

Vínculo vital, antimaleficio contra instantáneos.

Mientras tu total de vidas sea mayor que tu total de vidas inicial, Elenda obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de amenaza. Elenda obtiene un +5/+5 adicional mientras tu total de vidas sea de al menos 10 vidas más que tu total de vidas inicial.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a Elenda puede convertirse en letal si tu total de vidas se reduce por debajo de los valores detallados.

- Si Elenda recibe daño al mismo tiempo que ganas vidas (probablemente porque hizo daño de combate a una criatura a la que bloquea o que la bloquea) y tu total de vidas supera uno de los valores detallados, aplica el efecto de su última habilidad antes de calcular si el daño es letal.
  - En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de Elenda verifica el total de vidas de tu equipo.
- 

Élite de Dwynen

{1}{G}

Criatura — Guerrero elfo

2/2

Cuando esta criatura entre, si controlas otro Elfo, crea una ficha de criatura Guerrero Elfo verde 1/1.

- La habilidad de la Élite de Dwynen verifica si controlas otro Elfo en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas otro Elfo en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
- 

Embuste de las florhadas

{2}{U}

Instantáneo

Crea dos fichas de criatura Hada azules 1/1 con la habilidad de volar. Cuando lo hagas, gira la criatura objetivo que controla un oponente.

- No eliges una criatura objetivo en el momento en el que lanzas este hechizo. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando creas dos fichas de criatura Hada azules 1/1 de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- 

Empleo forzoso

{3}{R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Crea una ficha de Tesoro. (*Es un artefacto con “{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color”.*)

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Empleo forzoso intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Tesoro (la culpa es de los de contabilidad).
-

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

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

---

Epifanía arcana  
{3}{U}{U}  
Instantáneo  
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si controlas un Hechicero.  
Roba tres cartas.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Escudero de caballeros celestes  
{1}{W}  
Criatura — Explorador felino  
1/1  
Siempre que otra criatura que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.  
Mientras esta criatura tenga tres o más contadores +1/+1 sobre ella, tiene la habilidad de volar y es un Caballero además de sus otros tipos.

- Si el Escudero de caballeros celestes entra al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, su primera habilidad se disparará por cada una de esas otras criaturas.
- Una vez que el Escudero de caballeros celestes haya sido bloqueado, poner suficientes contadores +1/+1 sobre él para darle la habilidad de volar no hará que deje de estar bloqueado.

---

Esparcir la esencia  
{1}{U}  
Instantáneo  
Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

- Un “hechizo de criatura” es cualquier hechizo con el tipo criatura, incluso si tiene otros tipos, como artefacto o encantamiento.
-

Estandarte heráldico

{3}

Artefacto

En cuanto este artefacto entre, elige un color.

Las criaturas que controlas del color elegido obtienen

+1/+0.

{T}: Agrega un maná del color elegido.

- Debes elegir blanco, azul, negro, rojo o verde para la habilidad del Estandarte heráldico. No puedes elegir “multicolor”, “dorado” o “incolore”.
  - Si de alguna manera no hay ningún color elegido, la habilidad estática del Estandarte heráldico no tiene ningún efecto y su habilidad de maná no produce ningún maná si la activas. Las criaturas incoloras no obtendrán +1/+0 y no agregarás {C}.
- 

Etali, la Tempestad Primigenia

{4} {R} {R}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

6/6

Siempre que Etali ataque, exilia la primera carta de la biblioteca de cada jugador y luego puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de entre esas cartas sin pagar sus costes de maná.

- Si lanzas alguna de las cartas exiliadas, lo haces como parte de la resolución de la habilidad disparada. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno. Los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta se ignoran, y los hechizos se resuelven antes de que se declaren bloqueadoras.
  - Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Entusiasmo ante la posibilidad, debes pagarlos para lanzarla.
  - Si una carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
  - Si lanzas más de una de las cartas exiliadas, eliges el orden en el que las lanzas. Un hechizo lanzado de esta manera puede ser objetivo de un hechizo posterior que lances de esta manera. Sin embargo, los hechizos de esta manera no se resolverán hasta que termines de lanzar hechizos, por lo que los permanentes en los que se conviertan no pueden ser objetivo de hechizos lanzados de esta manera. Por ejemplo, si exilias la Jugada gemela y la Descarga de rayos, puedes lanzar la Descarga de rayos y luego lanzar la Jugada gemela haciéndole objetivo; pero si exilias una carta de criatura y una carta de Aura, no puedes lanzar esa Aura haciendo objetivo a esa criatura.
  - Todas las cartas no lanzadas, incluidas las cartas de tierra, permanecen en el exilio. No pueden lanzarse en turnos posteriores, incluso si Etali ataca de nuevo.
  - Como todas las criaturas atacantes se eligen a la vez, una criatura lanzada de esta manera no puede atacar durante el mismo combate que Etali, incluso si tiene la habilidad de prisa.
  - En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos o permanentes que controlas con la primera habilidad de Etali.
-

Eterizar  
{3} {U}  
Instantáneo  
Regresa todas las criaturas atacantes a las manos de sus propietarios.

- Una “criatura atacante” es una que se declaró como atacante este combate o una que se puso en el campo de batalla atacando este combate. A menos que esa criatura deje el combate, continúa siendo una criatura atacante hasta el paso de final del combate, incluso si el jugador al que estaba atacando dejó el juego o si el planeswalker o batalla al que estaba atacando dejó el combate. Fuera de la fase de combate no hay criaturas atacantes.

---

Fénix alzallama  
{1} {R} {R}  
Criatura — Fénix  
2/2  
Vuela, prisa.  
Esta criatura ataca cada combate si puede.  
Al comienzo del combate en tu turno, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, puedes pagar {R}. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla.

- Si el Fénix alzallama no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
- La última habilidad del Fénix alzallama verificará al principio de tu paso de inicio del combate si controlas una criatura con fuerza de 4 o más. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más en ese momento, la habilidad no se resolverá. No podrás pagar {R} y el Fénix alzallama no regresará al campo de batalla.

---

Fingir tu propia muerte  
{1} {B}  
Instantáneo  
Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana “Cuando esta criatura muera, regresa al campo de batalla girada bajo el control de su propietario y tú creas una ficha de Tesoro”. (*Es un artefacto con “{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color”.*)

- La ficha de Tesoro es creada por el controlador de la criatura, que puede ser distinto del controlador de Fingir tu propia muerte y puede ser distinto del propietario de la criatura.
  - Si la criatura objetivo es una ficha, la habilidad se dispara igualmente cuando muere. Su controlador no regresará la ficha al campo de batalla, pero creará una ficha de Tesoro.
-

Ganar músculo

{1} {R}

Instantáneo

Duplica la fuerza de la criatura objetivo hasta el final del turno.

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

*Luego exiliarla.)*

- Para duplicar la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es la fuerza de esa criatura en cuanto Ganar músculo se resuelva.

---

Ghalta, el Hambre Primigenia

{10} {G} {G}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

12/12

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la fuerza total de las criaturas que controlas.

Arrolla. *(Esta criatura puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

- Para determinar el coste total de Ghalta, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná de Ghalta no sufre cambios, al margen del coste total para lanzar a Ghalta.
- El coste total para lanzar a Ghalta se define antes de que lo pagues. Por ejemplo, si controlas tres criaturas 2/2, incluida una que puedes sacrificar para agregar {C}, el coste total de Ghalta es de {4} {G} {G}. Luego puedes sacrificar la criatura cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.
- Si, de alguna manera, la fuerza de una criatura es menor que 0, ese número se sustrae a la fuerza total de tus otras criaturas. Si la fuerza total de tus criaturas es de 0 o menos, el coste de Ghalta sigue siendo {10} {G} {G}.
- La primera habilidad de Ghalta no puede reducir su coste por debajo de {G} {G}.

---

Giada, fuente de esperanza

{1} {W}

Criatura legendaria — Ángel

2/2

Vuela, vigilancia.

Cada otro Ángel que controlas entra con un contador +1/+1 adicional sobre él por cada Ángel que ya controles.

{T}: Agrega {W}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Ángel.

- “Cada Ángel que ya controles” significa cada Ángel que controlas excepto el Ángel que entra, incluida Giada. No importa si algunos de los Ángeles o todos en el campo de batalla entraron después de que lo hiciese Giada.
-

Golpe abatidor

{2}{G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Luego, esa criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- No puedes lanzar el Golpe abatidor a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que controla un oponente como objetivos.
  - En cuanto el Golpe abatidor intente resolverse, si una de las criaturas es un objetivo ilegal, la criatura que controlas no hará daño. Si la criatura que controlas es un objetivo legal pero la otra criatura no lo es, tu criatura recibirá un contador +1/+1 igualmente.
- 

Gran hada embaucadora

{3}{U}

Criatura — Hechicero hada

4/2

Destello. *(Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

Vuela.

Puedes lanzar hechizos como si tuvieran la habilidad de destello.

- La última habilidad de la Gran hada embaucadora se aplica solo a lanzar hechizos. No cambia, por ejemplo, cuándo puedes activar habilidades que se pueden activar “solo como un conjuro”.
- 

Guardabosque bestial

{2}{G}

Criatura — Guardabosque elfo

3/3

Arrolla. *(Esta criatura puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

Siempre que otra criatura que controlas entre, esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

- Si el Guardabosque bestial entra al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, su última habilidad se disparará por cada una de esas otras criaturas.
- 

Hacha de la línea mística

{4}

Artefacto — Equipo

Si esta carta está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene las habilidades de dañar dos veces y arrollar.

Equipar {3}. *({3}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
- 

Hada burlona

{2}{U}

Criatura — Bribón hada

2/1

Vuela.

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

- La última habilidad del Hada burlona 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 Hada burlona no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.
- 

Hechicera erudita

{2}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/3

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Para que se dispare la habilidad de la Hechicera erudita, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando robase la primera carta. Mientras la controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.
- 

Hidra musgogénita

{2}{G}

Criatura — Hidra elemental

0/0

Arrolla. *(Esta criatura puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

Esta criatura entra con un contador +1/+1 sobre ella.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre esta criatura.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre la Hidra musgogénita, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre ella interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
  - Si la Hidra musgogénita de alguna manera entra al mismo tiempo que una o más otras tierras que controlas, su última habilidad se dispara por cada una de esas tierras.
-



Horda de homúnculos

{3}{U}

Criatura — Homúnculo

2/2

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha que es una copia de esta criatura.

- Para que se dispare la habilidad de la Horda de homúnculos, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras la controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.
- La ficha que es una copia tendrá la habilidad de la Horda de homúnculos y podrá crear copias de sí misma.
- La ficha no copia si la Horda de homúnculos está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la Horda de homúnculos deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la ficha entrará igualmente como una copia de la Horda de homúnculos usando los valores copiables de la Horda de homúnculos de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
- En el caso poco habitual de que la Horda de homúnculos se convierta en una copia de otra cosa mientras su habilidad disparada está en la pila, pero antes de que se resuelva, la ficha entrará como una copia de lo que sea que esté copiando la Horda de homúnculos (a veces una horda de homúnculos no es muy útil).

---

Huesitos, birlador de bagatelas

{1}{B}

Criatura legendaria — Bribón esqueleto

1/3

Siempre que un oponente descarte una carta, exíliala de su cementerio con un contador de alijo sobre ella.

Durante tu turno, puedes jugar cartas de las cuales no eres propietario con contadores de alijo sobre ellas desde el exilio y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar esos hechizos.

{3}{B}, {T}: Cada oponente descarta una carta. Activa esto solo como un conjuro.

- La segunda habilidad de Huesitos te permite jugar todas las cartas exiliadas de las cuales no eres propietario con contadores de alijo sobre ellas, sin importar si se los puso la copia de Huesitos que controlas actualmente o una copia de Huesitos que estuvo antes en el campo de batalla.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la segunda habilidad de Huesitos. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Huir juntos

{1}{U}

Instantáneo

Elige dos criaturas objetivo controladas por jugadores distintos. Regresa esas criaturas a las manos de sus propietarios.

- Si una de las dos criaturas objetivo se convierte en un objetivo ilegal, Huir juntos puede determinar su controlador igualmente solo para verificar si la otra criatura es un objetivo legal. Si el objetivo ilegal dejó el campo de batalla, usa su última información conocida. Si la otra criatura sigue siendo un objetivo legal, regresa a la mano de su propietario.
- Si ambas criaturas son controladas por el mismo jugador en cuanto Huir juntos intenta resolverse, ambos objetivos son ilegales. El hechizo no se resuelve.

Indrik cariñoso

{5} {G}

Criatura — Bestia

4/4

Cuando esta criatura entre, puedes hacer que luche contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra.)*

- Eliges el objetivo de la habilidad disparada en cuanto esta va a la pila, pero eliges si las criaturas luchan o no en cuanto esa habilidad se resuelve.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad del Indrik cariñoso intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si el Indrik cariñoso ya no está en el campo de batalla, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

Inmolador de la llama del corazón

{1} {R}

Criatura — Hechicero humano

2/2

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

{R}, sacrificar esta criatura: Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo.

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

Inspiración del más allá

{2} {U}

Conjuro

Muele tres cartas y luego regresa una carta de instantáneo o de conjuro de tu cementerio a tu mano.

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

- La carta de instantáneo o de conjuro que regreses no tiene por qué ser una de las cartas molidas. No puede ser la propia Inspiración del más allá, que estará en la pila y no en tu cementerio mientras se resuelve.

---

Kaito, infiltrador astuto

{1} {U} {U}

Planeswalker legendario — Kaito

3

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, pon un contador de lealtad sobre Kaito.

+1: Hasta una criatura objetivo que controlas no puede ser bloqueada este turno. Roba una carta y luego descarta una carta.

-2: Crea una ficha de criatura Ninja azul 2/1.

-9: Obtienes un emblema con “Siempre que un jugador lance un hechizo, creas una ficha de criatura Ninja azul 2/1”.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la primera habilidad de lealtad de Kaito. Sin embargo, si lo haces y ese objetivo es ilegal cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás ni descartarás. Eso sí, el contador de lealtad que se añadió sobre Kaito para pagar el coste de la habilidad permanecerá sobre él.
- La habilidad del emblema creado por la última habilidad de Kaito se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

---

Kellan, pionero planar

{R}

Criatura legendaria — Explorador hada humano

2/1

{1} {R}: Si Kellan es un Explorador, se convierte en un Detective Hada Humano y gana “Siempre que Kellan haga daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno”.

{2} {R}: Si Kellan es un Detective, se convierte en un Bribón Hada Humano 3/2 y gana la habilidad de dañar dos veces.

- Ninguna de estas habilidades tiene duración. Si una de ellas se resuelve, permanecerá vigente hasta que el juego se termine, hasta que Kellan deje el campo de batalla o hasta que algún efecto posterior cambie sus características, lo que ocurra primero.
- Las habilidades de Kellan sobrescriben sus tipos de criatura actuales. Por ejemplo, una vez que la primera habilidad de Kellan se resuelve, si era un Explorador cuando se resolvió, Kellan será un Detective Hada Humano. No tendrá el tipo de criatura Explorador.
- Puedes activar las habilidades de Kellan sin importar qué tipos de criatura tenga actualmente. Cada habilidad verifica los tipos de criatura de Kellan cuando se resuelve. Si Kellan no tiene el tipo de criatura adecuado en ese momento, la habilidad no hará nada.
- Los efectos de las habilidades de Kellan sobrescriben otros efectos que fijan su fuerza y/o resistencia solo si esos efectos existían antes de que la habilidad se resolviera. No sobrescribirán efectos que modifican su fuerza o resistencia sin fijarla (como los de una habilidad estática, contadores o un hechizo o habilidad resueltos) ni sobrescribirán efectos que fijan su fuerza y resistencia y que empiezan a aplicarse después de que se resuelvan. Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de la criatura siempre se aplican

después de cualquier otro efecto de cambio de fuerza o resistencia, incluidos estos dos, al margen del orden en el que se crean.

---

Kiora, la Marea Ascendente

{2}{U}

Criatura legendaria — Noble tritón

3/2

Cuando Kiora entre, roba dos cartas y luego descarta dos cartas.

*Umbral* — Siempre que Kiora ataque, si hay siete o más cartas en tu cementerio, puedes crear al Vástago de las profundidades, una ficha de criatura legendaria Pulpo azul 8/8.

- La habilidad de umbral de Kiora verifica tu cementerio en el momento en el que fuera a dispararse para ver si tienes siete o más cartas en tu cementerio. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no tienes siete o más cartas en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
- 

Koma, el Devoramundos

{3}{G}{G}{U}{U}

Criatura legendaria — Serpiente

8/12

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Arrolla, rebatir {4}.

Siempre que Koma haga daño de combate a un jugador, crea cuatro fichas de criatura Serpiente azules 3/3 llamadas Espiral de Koma.

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

Kraken atrapadora

{4}{U}{U}

Criatura — Kraken

5/6

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre ella. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- Con la habilidad de la Kraken atrapadora, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. En ese caso, solo pondrás un contador de aturdimiento sobre esa criatura.
-

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.
- 

Ladrona de sangre de Stromkirk  
{2}{B}  
Criatura — Bribón vampiro  
2/2  
Al comienzo de tu paso final, si un oponente perdió vidas este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro objetivo que controlas.

- La habilidad de la Ladrona de sangre de Stromkirk tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.
- 

Lancear  
{W}  
Instantáneo  
Lancear hace 3 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo. Ganas 1 vida.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Lancear intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
- 

Lathril, Espada de los Elfos  
{2}{B}{G}  
Criatura legendaria — Noble elfo  
2/3  
Amenaza. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*  
Siempre que Lathril haga daño de combate a un jugador, crea esa misma cantidad de fichas de criatura Guerrero Elfo verdes 1/1.  
{T}, girar diez Elfos enderezados que controlas: Cada oponente pierde 10 vidas y tú ganas 10 vidas.

- Puedes girar diez Elfos enderezados cualesquiera que controles, incluso los que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar esa parte del coste de la habilidad activada de Lathril. Sin embargo, debes haber controlado a Lathril continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente. Lathril no cuenta como uno de los diez Elfos.
-

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 de su elección.

-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 se sacrifican 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 se sacrifican 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.

---

Llamada de la valquiria

{3}{W}{W}

Encantamiento

Siempre que una criatura que no sea ficha ni Ángel que controlas muera, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1 sobre ella. Tiene la habilidad de volar y es un Ángel además de sus otros tipos.

- Si la Llamada de la valquiria va al cementerio al mismo tiempo que mueren una o más criaturas que no sean fichas ni Ángel que controlas, su habilidad se dispara una vez por cada una de esas criaturas.
-

Llamada inspiradora

{2}{G}

Instantáneo

Roba una carta por cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella. Esas criaturas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no las destruyen.)*

- Una vez que una criatura gana la habilidad de indestructible, la mantendrá durante el turno, incluso si pierde todos sus contadores +1/+1.
  - Las criaturas que controlas que reciben contadores +1/+1 después de que se resuelva la Llamada inspiradora no ganarán la habilidad de indestructible.
- 

Llegar la medianoche

{2}{W}

Instantáneo

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1.

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

Luz de destierro

{2}{W}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que este encantamiento deje el campo de batalla.

- Si la Luz de destierro deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.
  - Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
  - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
  - Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.
-

Manada de dienteagujas

{3}{G}{G}

Criatura — Dinosaurio

4/5

*Necrario* — Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- La última habilidad de la Manada de dienteagujas verificará en cuanto comience el paso final si una criatura murió este turno. Si no murió ninguna, la habilidad no se disparará.

---

Masa chillona nebulosa

{3}{B}

Criatura — Espíritu

2/3

Vuela.

Cuando esta criatura entre, muele tres cartas. (*Pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)

*Umbral* — Esta criatura obtiene +2/+1 mientras haya siete o más cartas en tu cementerio.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a la Masa chillona nebulosa puede convertirse en letal si la cantidad de cartas en tu cementerio pasa a ser menor que siete.

---

Megasierpe punzante

{4}{G}{G}

Criatura — Sierpe

7/7

Arrolla.

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate durante tu turno, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre ella. (*Debe sobrevivir para recibir los contadores.*)

Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio removiendo seis contadores de entre las criaturas que controlas además de pagar sus otros costes.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar la Megasierpe punzante desde tu cementerio con el permiso que otorga su última habilidad.

---

Mensajera del alba eterna

{4}{W}{W}{W}

Criatura — Ángel

6/6

*Destello.* (*Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.*)

Vuela.

Tú no puedes perder el juego y tus oponentes no pueden ganar el juego.



- Ningún efecto del juego puede hacer que pierdas el juego ni que un oponente gane el juego mientras controles la Mensajera del alba eterna. No importa si tienes 0 o menos vidas, si tienes que robar una carta y tu biblioteca está vacía, si tienes diez o más contadores de veneno, si solo te queda esa opción del Pacto demoníaco, si tu oponente llega al Final del laberinto, etcétera. Pase lo que pase, sigues jugando.
- Sin embargo, todavía puedes perder el juego por otros motivos. Por ejemplo, perderás el juego si concedes o si se te penaliza con una pérdida de juego o una pérdida de partida durante un torneo sancionado por haber infringido las reglas.
- No puedes pagar más vidas de las que tienes, incluso si no fueras a perder el juego.
- Si controlas la Mensajera del alba eterna en un juego de Gigante de dos cabezas, tu equipo no puede perder el juego y el equipo oponente no puede ganar el juego.

#### Micromante

{3}{U}

Criatura — Hechicero humano

3/3

Cuando esta criatura entre, puedes buscar en tu biblioteca una carta de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 1, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

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

#### Místico travieso

{1}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/1

Vuela.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Hada azul 1/1 con la habilidad de volar.

- Para que se dispare la habilidad del Místico travieso, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras lo controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.

#### Muldrotha, tumba pantanosa

{3}{B}{G}{U}

Criatura legendaria — Avatar elemental

6/6

Durante cada uno de tus turnos, puedes jugar una tierra y lanzar un hechizo de permanente de cada tipo de permanente desde tu cementerio. *(Si una carta tiene varios tipos de permanente, elige uno al jugarla.)*

- Por ejemplo, puedes lanzar un hechizo de criatura artefacto como tu hechizo de artefacto y lanzar otro hechizo de criatura artefacto como tu hechizo de criatura.
- Usa el tipo de la carta tal como se jugó o lanzó para determinar como qué tipo de permanente contarla. Por ejemplo, si lanzas un hechizo de criatura desde tu cementerio, puedes lanzar una carta con la habilidad de concesión como un hechizo de encantamiento.

- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de las cartas que juegas desde tu cementerio. Por ejemplo, no puedes usar a Muldrotha para jugar una tierra si no tienes ninguna jugada de tierra disponible ni para lanzar un hechizo de planeswalker durante tu paso final.
- Debes pagar los costes para lanzar un hechizo de esta manera. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarlo por ese coste.
- Cuando empieces a lanzar un hechizo, perder el control de Muldrotha no afectará al hechizo.
- Si juegas una carta desde tu cementerio y luego haces que una nueva copia de Muldrotha entre bajo tu control en el mismo turno, puedes jugar otra carta de ese tipo desde tu cementerio ese turno.
- Si una carta de permanente va a tu cementerio durante tu fase principal y la pila está vacía, tienes la oportunidad de jugarla antes de que cualquier jugador intente remover esa carta de tu cementerio.
- Si varios efectos te permiten jugar una carta desde tu cementerio, debes anunciar qué permiso estás usando cuando empieces a jugar la carta.

#### Negociación trasga

{X} {R} {R}

Conjuro

La Negociación trasga hace X puntos de daño a la criatura objetivo. Crea una cantidad de fichas de criatura Trasgo rojas 1/1 igual a la cantidad de daño sobrante hecho a esa criatura de esta manera.

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado sobre la criatura.
- En algunos casos poco habituales, la Negociación trasga puede tener la habilidad de toque mortal. Incluso 1 punto de daño que recibe una criatura de una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal, así que cualquier cantidad mayor que esa hará que se haga daño sobrante, incluso si la cantidad total de daño no es mayor que la resistencia de la criatura.

#### Ola de génesis

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

Conjuro

Muestra las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de permanente con valor de maná de X o menos de entre ellas. Luego, pon en tu cementerio todas las cartas mostradas de esta manera que no fueron puestas en el campo de batalla.

- Si tienes menos de X cartas en tu biblioteca, las mostrarás todas.
- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Una carta de permanente es una carta de artefacto, batalla, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- Si una carta de permanente en tu biblioteca no tiene símbolos de maná en la esquina superior derecha (porque es una carta de tierra, por ejemplo), su valor de maná es de 0. Estas cartas siempre se pueden poner en el campo de batalla con la Ola de génesis.

- No tienes que poner en el campo de batalla las cartas de permanente mostradas de esta manera si no quieres, sin importar sus valores de maná.
- Todos los permanentes que se pongan en el campo de batalla de esta manera entran al mismo tiempo. Si tienen habilidades disparadas que se disparan cuando alguna otra cosa entra, se verán unos a otros.

#### Omnisciencia

{7}{U}{U}{U}

Encantamiento

Puedes lanzar hechizos desde tu mano sin pagar sus costes de maná.

- Debes seguir los permisos y las restricciones normales de cada hechizo sobre cuándo lanzarlo.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Entusiasmo ante la posibilidad, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Una vez que lances la Omnisciencia, si es tu turno, tendrás la prioridad inmediatamente después de que se resuelva. Puedes lanzar otro hechizo antes de que cualquier jugador pueda intentar remover la Omnisciencia con hechizos o habilidades.

#### Paladín inspiradora

{2}{W}

Criatura — Caballero humano

3/3

Durante tu turno, esta criatura tiene la habilidad de dañar primero. (*Hace daño de combate antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero.*)

Durante tu turno, las criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas tienen la habilidad de dañar primero.

- Perder o ganar la habilidad de dañar primero después de que se haya hecho el daño de dañar primero no hará que una criatura que controlas haga daño de combate dos veces ni que no haga daño de combate.

#### Pandamonio

{2}{W}{B}

Criatura — Demonio oso

3/2

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Cuando esta criatura muera, regresa otra carta de criatura objetivo que no sea Oso con valor de maná menor o igual que la fuerza de esta criatura de tu cementerio al campo de batalla.

- La primera habilidad del Pandamonio se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Ángel deslumbrante o 4 vidas del Aplastador boticario.
- Si el Pandamonio recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su primera habilidad a tiempo para salvarlo.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la primera habilidad del Pandamonio se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la primera habilidad del Pandamonio solo se dispara una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la primera habilidad del Pandamonio, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
- Usa la fuerza del Pandamonio tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar a qué cartas de criatura puede hacer objetivo con su última habilidad (tómalo como la forma de medir cuán endemoniado estaba el panda).

#### Pasaje del bribón

Tierra

{T}: Agrega {C}.

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

- Activar la segunda habilidad del Pasaje del bribón después de que una criatura haya sido bloqueada no hará que deje de estar bloqueada.

#### Patio recóndito

Tierra

En cuanto esta tierra entre, elige un tipo de criatura.

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de criatura del tipo elegido o para activar una habilidad de una fuente criatura del tipo elegido.

- Si el Patio recóndito está en el campo de batalla de alguna manera sin un tipo elegido, el maná de su segunda habilidad de maná no se puede usar para nada.

#### Perspicacia lunar

{2} {U}

Conjuro

Roba una carta por cada valor de maná distinto entre los permanentes que no sean tierra que controlas.

- Si un permanente que controlas tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

---

Prisión lunar

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura, tierra o planeswalker.

El permanente encantado es una tierra incolora con “{T}:

Agrega {C}” y pierde todos sus otros tipos de carta y habilidades.

- En el momento en el que se encanta el permanente, la Prisión lunar hace que pierda todas las habilidades excepto la habilidad de maná detallada. Todas las habilidades que gane el permanente después de ese momento funcionarán de forma normal.
- El permanente conservará todos los supertipos que tenía. En particular, si la Prisión lunar está encantando un permanente legendario, ese permanente seguirá siendo legendario.
- Si el permanente encantado es una tierra y tiene tipos de tierra, los conserva incluso si pierde sus habilidades de maná intrínsecas asociadas con ellos. Por ejemplo, una Llanura encantada por la Prisión lunar sigue siendo una Llanura, pero no puede girarse para obtener {W}, sino {C}.
- Si remueves la Prisión lunar de un planeswalker tras girarlo para obtener maná, aún puedes activar una habilidad de lealtad de ese planeswalker aunque esté girado.
- Convertirse en una tierra podría causar que otras Auras estén anexadas de forma ilegal. Estas se ponen en el cementerio de su propietario, y todos los Equipos anexados a la tierra se desanexan y permanecen en el campo de batalla. Los contadores de la tierra permanecen sobre ella incluso si no hacen nada.

---

Progenitus

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

Criatura legendaria — Avatar hidra

10/10

Protección contra todo.

Si Progenitus fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, muestra a Progenitus y barájalo en la biblioteca de su propietario.

- “Protección contra todo” significa lo siguiente: Progenitus no puede ser bloqueado, Progenitus no puede ser encantado ni equipado, Progenitus no puede ser objetivo de hechizos ni habilidades y se previene todo el daño que se le fuera a hacer a Progenitus.
- Progenitus se sigue viendo afectado por efectos que no lo hacen objetivo ni le hacen daño (como el del Día del juicio final).

---

Proporciones absurdas

{5} {G} {G}

Conjuro

Las criaturas que controlas obtienen +10/+10 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- Las Proporciones absurdas afectan solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelven. No afectarán a las criaturas que entren bajo tu control más adelante en el turno.

---

Protección de testigos

{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada pierde todas las habilidades y es una criatura Ciudadano verde y blanca con fuerza y resistencia base de 1/1 llamada Comerciante legal.

*(Pierde todos sus otros colores, tipos de carta, tipos de criatura y nombres.)*

- La Protección de testigos sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura, como el efecto del Crecimiento gigante, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.
- Si la criatura encantada tenía cualquier subtipo que no fueran tipos de criatura, como Equipo, Vehículo o Altar, también los pierde.
- Si un efecto indica a un jugador que elija un nombre de carta, ese jugador no puede elegir el nombre “Comerciante legal”, incluso si una criatura tiene ese nombre actualmente (no te preocupes, eso no hace que su trabajo sea ilegal).

---

Protectores del ciclo

{1}{B}{G}{G}

Criatura — Brujo elfo

3/4

*Necrario* — Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, elige uno:

- Ganas 2 vidas.
- Robas una carta y pierdes 1 vida.

- La habilidad de los Protectores del ciclo verificará en cuanto comience el paso final si una criatura murió este turno. Si no murió ninguna, la habilidad no se disparará.

---

Ráfaga incineradora

{4}{R}

Conjuro

La Ráfaga incineradora hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo.

Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Ráfaga incineradora intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No descartarás ni robarás.
-

Refuerzos heroicos

{2} {R} {W}

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Soldado blancas 1/1. Hasta el final del turno, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de prisa. (*Pueden atacar y {T} este turno.*)

- La segunda parte del efecto de los Refuerzos heroicos solo afecta a las criaturas que controlas en el momento en que se aplica, incluyendo las fichas creadas por la primera parte de su efecto. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1 ni ganarán la habilidad de prisa.
- 

Refutar

{1} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Roba una carta y luego descarta una carta.

- Si el hechizo objetivo es un objetivo ilegal para cuando Refutar intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás ni descartarás.
- 

Replicación extravagante

{4} {U} {U}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha que es una copia de otro permanente objetivo que no sea tierra que controlas.

- La ficha copia exactamente lo que estaba 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 o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si el permanente copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
  - Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese permanente.
  - Cualquier habilidad de “entra” del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” del permanente copiado también funcionará.
- 

Represalia luminosa

{4} {W}

Instantáneo

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura girada.

Destruye la criatura objetivo.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

Rito de invocadragones

{4} {R} {R}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Dragón roja 5/5 con la habilidad de volar.

- La habilidad del Rito de invocadragones se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- 

Rondador carcajeante

{3} {G}

Criatura — Bribón hiena

4/3

Rebatir {2}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarrestalo a menos que ese jugador pague {2}.)*

Necrario — Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- La última habilidad del Rondador carcajeante verificará en cuanto comience el paso final si una criatura murió este turno. Si no murió ninguna, la habilidad no se disparará.
- 

Rubí, rastreadora temeraria

{R} {G}

Criatura legendaria — Explorador humano

1/2

Prisa. *(Esta criatura puede atacar y {T} tan pronto como entra bajo tu control.)*

Siempre que Rubí ataque mientras controlas una criatura con fuerza de 4 o más, Rubí obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

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

- Si controlabas una criatura con fuerza de 4 o más cuando declaraste a Rubí como atacante, no importa si todavía controlas una en cuanto su habilidad disparada se resuelve. Rubí obtendrá +2/+2 hasta el final del turno igualmente.
-



Sacar las garras

{3}{W}{W}

Instantáneo

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

Las criaturas que controlas obtienen +2/+2 hasta el final del turno.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Sacerdotisa de plagas saqueadora

{2}{B}

Criatura — Clérigo vampiro

3/2

Siempre que ganes vidas, cada oponente pierde 1 vida.

- La habilidad de la Sacerdotisa de plagas saqueadora se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Ángel deslumbrante o 4 vidas del Aplastador boticario.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad de la Sacerdotisa de plagas saqueadora se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad de la Sacerdotisa de plagas saqueadora 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 de la Sacerdotisa de plagas saqueadora, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

---

Salvador felidar

{3}{W}

Criatura — Bestia felino

2/3

Vínculo vital. (*El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.*)

Cuando esta criatura entre, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta otras dos criaturas objetivo que controlas.

- No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces con la última habilidad del Salvador felidar.
-

Sanador bendecido por el sol

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

3/1

Estímulo {1}{W}. (*Puedes pagar {1}{W} adicionales al lanzar este hechizo.*)

Vínculo vital. (*El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.*)

Cuando esta criatura entre, si fue estimulada, regresa la carta de permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- 

Santuario de almarrocas

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{4}: Esta tierra se convierte en una criatura 3/3 con la habilidad de vigilancia y todos los tipos de criatura.

Sigue siendo una tierra.

- La última habilidad del Santuario de almarrocas no tiene duración. Una vez que se resuelve, permanecerá vigente hasta que el juego se termine, hasta que el Santuario de almarrocas deje el campo de batalla o hasta que algún efecto posterior cambie sus características, lo que ocurra primero.
  - Si se convierte en una criatura, pero no lo controlaste de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con él ese turno.
- 

Saqueador sin corazón

{2}{B}

Criatura — Pirata esqueleto

2/2

Toque mortal. (*Cualquier cantidad de daño que esto haga a una criatura es suficiente para destruirla.*)

*Incursión* — Cuando esta criatura entre, si atacaste este turno, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes poner una de esas cartas en la parte superior de tu biblioteca. Pon el resto en tu cementerio.

- Si te quedan menos de tres cartas en tu biblioteca cuando se resuelva la última habilidad del Saqueador sin corazón, mira todas las cartas en tu biblioteca y sigue las instrucciones en orden. Por ejemplo, si solo tuvieras dos cartas en tu biblioteca, mirarías las dos, pondrías hasta una en la parte superior de tu biblioteca y el resto en tu cementerio. Una jugada bastante descorazonadora.
-

Segundo rito de Hidetsugu

{3} {R}

Instantáneo

Si el jugador objetivo tiene exactamente 10 vidas, el

Segundo rito de Hidetsugu hace 10 puntos de daño a ese jugador.

- Dado que el total de vidas del jugador solo se verifica en cuanto el hechizo se resuelve, puedes lanzar el Segundo rito de Hidetsugu haciendo objetivo a cualquier jugador, sin importar su total de vidas. Si el jugador no tiene exactamente 10 vidas en cuanto el Segundo rito de Hidetsugu empiece a resolverse, no hace nada y termina de resolverse. Ten en cuenta que como tener exactamente 10 vidas no es una restricción para hacer objetivo, el hechizo no se removerá de la pila por tener un objetivo ilegal; simplemente no hará nada.

---

Sembrador de caos

{3} {R}

Criatura — Diablo

4/3

{2} {R}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

- Una vez que una criatura se haya declarado como bloqueadora, activar la última habilidad del Sembrador de caos haciendo objetivo a esa criatura no hará que deje de bloquear.

---

Serafin de vanguardia

{3} {W}

Criatura — Guerrero ángel

3/3

Vuela.

Siempre que ganes vidas por primera vez cada turno,

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

*Puedes ponerla en tu cementerio.*)

- La última habilidad de la Serafin de vanguardia solo se dispara una vez por tu primer evento de ganancia de vidas de cada turno, sin importar la cantidad de vidas que ganes.
- Si ganaste vidas durante un turno antes de que la Serafin de vanguardia estuviera en el campo de batalla, su última habilidad no se disparará ese turno incluso si ganas vidas de nuevo más adelante en el turno.

---

Sobrepasar

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

Conjuro

Las criaturas que controlas obtienen +3/+3 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. (*Cada una de esas criaturas puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.*)

- Sobrepasar afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. No afectará a las criaturas que entren bajo tu control más adelante en el turno.

---

Tejedora de almas  
{2} {G}  
Criatura — Espíritu araña  
4/3

Alcance.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, puedes mostrar cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Pon esa carta en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si la Tejedora de almas muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas que no sean fichas que controlas, su última habilidad se disparará por cada una de esas otras criaturas.

---

Temporada duplicadora  
{4} {G}

Encantamiento

Si un efecto fuera a crear una o más fichas bajo tu control, en vez de eso, crea el doble de esa cantidad de fichas.

Si un efecto fuera a poner uno o más contadores sobre un permanente que controlas, en vez de eso, pone el doble de esa cantidad de contadores sobre ese permanente.

- Todo lo especificado por el efecto que crea la ficha o fichas originales también será cierto para la ficha o fichas adicionales que se crean por el efecto de reemplazo de la Temporada duplicadora. Por ejemplo, si un efecto te dice que creas una ficha “girada y atacando”, las fichas adicionales también estarán giradas y atacando.
- La Temporada duplicadora afecta a los permanentes que entran con contadores.
- Los planeswalkers entrarán con el doble de la cantidad normal de contadores de lealtad. Sin embargo, si activas una habilidad cuyo coste hace que pongas contadores de lealtad sobre un planeswalker, la cantidad que pones no se duplica. Esto se debe a que esos contadores se ponen como un coste, no como un efecto.
- Las batallas entrarán con el doble de la cantidad normal de contadores de defensa.
- Si hay dos copias de la Temporada duplicadora en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores es cuatro veces la cantidad original. Si hay tres en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores es ocho veces la cantidad original, etcétera.

---

Terror tolariano  
{6} {U}  
Criatura — Serpiente  
5/5

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

Rebatir {2}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {2}.)*

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la del Terror tolariano). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
  - La primera habilidad del Terror tolariano no puede reducir su coste por debajo de {U}.
- 

Tintamante cefálico

{2} {U}

Criatura — Hechicero pulpo

2/2

Cuando esta criatura entre, escruta 3. (*Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca y luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.*)

*Umbral* — Esta criatura no puede ser bloqueada mientras haya siete o más cartas en tu cementerio.

- Una vez que el Tintamante cefálico haya sido bloqueado, llegar a tener siete o más cartas en tu cementerio no hará que deje de estar bloqueado.
- 

Tirano bígeo

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón

3/5

Vuela.

Si una fuente que controlas fuera a hacer daño a un oponente o a un permanente que controla un oponente, en vez de eso, hace el doble de ese daño.

- La fuente que hace el daño es la misma que la fuente de daño original. El Tirano bígeo no hace el daño duplicado a menos que sea la fuente de daño original.
  - Si otro efecto (o efectos) modifica la cantidad de daño que fuera a hacer una fuente que controlas (al prevenir parte de él, por ejemplo), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos (incluido el del Tirano bígeo). Si todo el daño se previene, el efecto del Tirano bígeo ya no se aplica.
  - Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o se asigna entre varios permanentes y/o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de duplicarse. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar que es bloqueada por una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.
- 

Tormenta de los Mil Años

{4} {U} {R}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, cópialo por cada otro hechizo de instantáneo y de conjuro que hayas lanzado antes que él este turno.

Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

- Los hechizos que hayas lanzado pero que fueron contrarrestados se lanzaron igualmente, así que agregarás copias cuando la habilidad de la Tormenta de los Mil Años se resuelva por los hechizos lanzados más adelante en el turno.
- La habilidad de la Tormenta de los Mil Años copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.
- Se crean copias incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad de la Tormenta de los Mil Años para cuando esta se resuelve. Las copias se resuelven antes que el hechizo original.
- Las copias tendrán los mismos objetivos que el hechizo que están copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, las copias tienen el mismo valor de X.
- 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 los hechizos que distribuyen contadores.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para las copias. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Las copias creadas por la habilidad de la Tormenta de los Mil Años se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la de la misma Tormenta de los Mil Años) no se dispararán.

#### Trasgo frenético

{R}

Criatura — Berserker trasgo

1/1

Siempre que esta criatura ataque, puedes pagar {R}. Si lo haces, la criatura objetivo no puede bloquear este turno.

- La habilidad del Trasgo frenético solo tiene un objetivo. No puedes pagar {R} varias veces para hacer que varias criaturas no puedan bloquear.

#### Trasgo valiente

{1}{R}

Criatura — Trasgo

2/2

Siempre que esta criatura ataque mientras controlas una criatura con fuerza de 4 o más, esta criatura obtiene +1/+0 y gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

- Si controlabas una criatura con fuerza de 4 o más cuando declaraste el Trasgo valiente como atacante, no importa si todavía controlas una en cuanto su habilidad se resuelve. El Trasgo valiente obtendrá igualmente +1/+0 y ganará la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

---

Una oferta que no podrás rechazar

{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo que no sea criatura. Su controlador crea dos fichas de Tesoro. *(Son artefactos con “{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color”.)*

- Si el objetivo ya no es legal en cuanto Una oferta que no podrás rechazar se resuelve, no se crea ninguna ficha de Tesoro.
- Si el objetivo sigue siendo legal en cuanto se resuelve, pero el hechizo no se puede contrarrestar por alguna razón, su controlador seguirá creando dos fichas de Tesoro.

---

Unicornio de la buena fortuna

{1}{G}{W}

Criatura — Unicornio

2/2

Siempre que otra criatura que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.

- Si el Unicornio de la buena fortuna entra al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, su habilidad se dispara por cada una de esas otras criaturas.

---

Valkiria joven

{1}{W}

Criatura — Ángel

1/3

Vuela.

Siempre que otro Ángel que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Si la Valkiria joven entra al mismo tiempo que uno o más otros Ángeles que controlas, su última habilidad se disparará por cada uno de esos otros Ángeles.

---

Vals macabro

{1}{B}

Conjuro

Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano y 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.
-

Viaje a lo inexplorado

{3} {U}

Instantáneo

El propietario de la criatura objetivo la pone a su elección en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

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

*Puedes ponerla en tu cementerio.*)

- Si se ponen varias cartas en la biblioteca de esta manera (como cuando el hechizo hace objetivo a un permanente combinado), el propietario de ese permanente pone todas las cartas en la parte superior o todas las cartas en el fondo. Puede ponerlas en el orden que quiera y no tiene que mostrar el orden.

---

Zimone, escultora de paradojas

{2} {G} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/4

Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas objetivo que controlas.

{G} {U}, {T}: Duplica la cantidad de cada tipo de contador sobre hasta dos criaturas y/o artefactos objetivo que controlas.

- Para duplicar la cantidad de cada tipo de contador sobre un permanente, pon otro contador sobre él por cada contador que ya tenga. Los efectos que interactúan con contadores que se ponen sobre permanentes, como el efecto de la Evolución ramificada, se aplican según corresponda.

---

Zul Ashur, señora liche

{1} {B}

Criatura legendaria — Brujo zombie

2/2

Rebatir—Pagar 2 vidas. (*Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague 2 vidas.*)

{T}: Puedes lanzar la carta de criatura Zombie objetivo desde tu cementerio este turno.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo lanzar cartas de criatura Zombie con el permiso que otorga la última habilidad de Zul Ashur, señora liche.

---

**NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE INVITADOS ESPECIALES DE *MAGIC: THE GATHERING - CIMIENTOS*:**



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.

---

Cuidadora de las flores

{1}{G}

Criatura — Druida elfo

1/1

{T}: Por cada color entre los permanentes que controlas, agrega un maná de ese color.

- Por cada color (blanco, azul, negro, rojo y verde), verifica si controlas un permanente de ese color. Si un permanente tiene varios colores, puedes contarlo varias veces. Por ejemplo, si controlas un encantamiento verde y una criatura blanca-negra, la habilidad de la Cuidadora de las flores produce {W}{B}{G}.
- La Cuidadora de las flores no producirá más de un maná de ningún color en concreto. Como mucho, producirá {W}{U}{B}{R}{G}.
- La Cuidadora de las flores no puede producir maná incoloro, incluso si controlas un permanente incoloro.

---

Elaborademonios

{B/G}{B/G}

Criatura — Pesadilla

1/1

Esta criatura obtiene +1/+1 por cada carta de criatura en tu cementerio.

{X}{B/G}, {T}, sacrificar otra criatura: Busca en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná de X o menos, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

Activa esto solo como un conjuro.

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

Filoascua  
{4} {R} {R}  
Artefacto legendario — Equipo  
Destello.  
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura atacante que controlas.  
Cuando Filoascua entre, anéxalo a la criatura objetivo que controlas.  
La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene las habilidades de dañar dos veces y arrollar.  
Equipar {3}.

- 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.
- La segunda habilidad de Filoascua no puede reducir su coste por debajo de {R} {R}.
- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar aumentar el coste de Filoascua removiendo criaturas atacantes que controlas.

---

Guerrillero trasgo  
{R}  
Criatura — Guerrero trasgo  
1/1  
Estímulo {R}.  
Cuando esta criatura entre, si fue estimulada, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- La última habilidad del Guerrillero trasgo afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. No afectará a las criaturas que entren bajo tu control más adelante en el turno.

---

Manipulación temporal  
{3} {U} {U}  
Conjuro  
Juega un turno adicional después de este.

- Si varios efectos que otorgan un “turno adicional” se resuelven en el mismo turno, se aplican en el orden inverso a como se resolvieron esos efectos. En otras palabras, el turno creado más recientemente es el primero.
-

Tutela de la esfinge

{2} {U}

Encantamiento

Siempre que robes una carta, el oponente objetivo muele dos cartas. Si se molieron de esta manera dos cartas que no sean tierra que comparten un color, repite este proceso.

{5} {U}: Roba una carta y luego descarta una carta.

- Incoloro no es un color, así que poner dos cartas incoloras en un cementerio no hará que el proceso se repita.
- El proceso seguirá repitiéndose mientras ambas cartas compartan un color y ninguna de ellas sea una carta de tierra.

---

Tutor nefasto

{1} {B} {B}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta, pon esa carta en tu mano y luego baraja. Pierdes 3 vidas.

- No muestras la carta que buscas.

---

## **NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN DE INICIO DE *MAGIC: THE GATHERING* - CIMIENTOS:**

Adaptive Automaton (Autómata adaptativo)

{3}

Criatura artefacto — Constructo

2/2

En cuanto esta criatura entre, elige un tipo de criatura.

Esta criatura es del tipo elegido además de sus otros tipos.

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

- La elección de tipo de criatura se hace en cuanto el Autómata adaptativo entra. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que se hace la elección y el momento en el que las criaturas correspondientes empiezan a recibir +1/+1.
  - Debes elegir un tipo de criatura existente, como Humano o Guerrero. No se pueden elegir tipos de carta, como artefacto, ni supertipos, como legendario.
  - Aunque el Autómata adaptativo es un Constructo, las otras criaturas Constructo que controlas no obtendrán un contador +1/+1 a menos que hayas elegido Constructo en cuanto el Autómata adaptativo entró al campo de batalla.
-

Angel of Vitality (Ángel de vitalidad)

{2}{W}

Criatura — Ángel

2/2

Vuela.

Si fueras a ganar vidas, en vez de eso, ganas esa misma cantidad de vidas más 1.

Esta criatura obtiene +2/+2 mientras tengas 25 o más vidas.

- Si controlas dos copias del Ángel de vitalidad y fueras a ganar vidas, ganas esa misma cantidad de vidas más 2. Una tercera copia del Ángel de vitalidad hará que ganes esa misma cantidad de vidas más 3, y así sucesivamente.
- La segunda habilidad del Ángel de vitalidad se aplica solo una vez a cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Ángel deslumbrante o 4 vidas del Aplastador boticario.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la segunda habilidad del Ángel de vitalidad se aplica una sola vez.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la segunda habilidad del Ángel de vitalidad se aplicará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se aplicará una vez.
- Si el Ángel de vitalidad recibe daño y tu total de vidas aumenta por encima de 25 antes de que se realicen las acciones basadas en estado (probablemente porque el Ángel de vitalidad recibió daño de combate al mismo tiempo que una criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hizo daño de combate), se aplicará la última habilidad del Ángel de vitalidad antes de comprobar si es destruido por tener daño letal marcado sobre él.
- Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Ángel de vitalidad puede convertirse en letal si tu total de vidas se reduce por debajo de 25 durante ese turno.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que la segunda habilidad del Ángel de vitalidad se aplique, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
- En formatos en los que tu total de vidas no empieza en 20, la última habilidad del Ángel de vitalidad se sigue aplicando si tu total de vidas es de 25 o más.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Ángel de vitalidad se aplica mientras el total de vidas de tu equipo sea de 25 o más.

---

Angelic Destiny (Destino angélico)

{2}{W}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +4/+4, tiene las habilidades de volar y dañar primero y es un Ángel además de sus otros tipos.

Cuando la criatura encantada muera, regresa el Destino angélico a la mano de su propietario.

- Si la criatura muere antes de que el hechizo del Destino angélico se resuelva, el Destino angélico irá al cementerio de su propietario. No regresará a la mano de su propietario.
- Si el Destino angélico ya no está en un cementerio cuando se resuelve su habilidad disparada, no regresará a la mano de su propietario.

Arcanis the Omnipotent (Arcanis el omnipotente)

{3}{U}{U}{U}

Criatura legendaria — Hechicero

3/4

{T}: Roba tres cartas.

{2}{U}{U}: Regresa a Arcanis a la mano de su propietario.

- La última habilidad de Arcanis solo puede activarse mientras esté en el campo de batalla.

Aurelia, the Warleader (Aurelia, la líder de guerra)

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

Criatura legendaria — Ángel

3/4

Vuela, vigilancia, prisa.

Siempre que Aurelia ataque por primera vez cada turno, endereza todas las criaturas que controlas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

- La última habilidad de Aurelia no te proporciona ninguna fase principal adicional. Esto significa que se pasará directamente del paso de final del combate de una fase de combate al paso de inicio del combate de la siguiente fase.

Ayli, Eternal Pilgrim (Ayli, Peregrina Eterna)

{W}{B}

Criatura legendaria — Clérigo kor

2/3

Toque mortal. *(Cualquier cantidad de daño que esto haga a una criatura es suficiente para destruirla.)*

{1}, sacrificar otra criatura: Ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia de la criatura sacrificada.

{1}{W}{B}, sacrificar otra criatura: Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Activa esto solo si tienes al menos 10 vidas más que tu total de vidas inicial.

- Una vez que activaste la última habilidad de Ayli, no importa qué le suceda a tu total de vidas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de Ayli verifica el total de vidas de tu equipo.

Ballyrush Banneret (Banderola de Bállyrush)

{1}{W}

Criatura — Soldado kithkin

2/1

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de Kithkin y de Soldado.

- La habilidad de la Banderola de Bállyrush no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas para lanzar los hechizos de Kithkin y de Soldado.
- La habilidad de la Banderola de Bállyrush no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese hechizo.
- Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos que tengan ambos tipos, no {2} menos.

---

Bolt Bend (Doblegar el rayo)

{3}{R}

Instantáneo

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

Cambia el objetivo del hechizo o la habilidad objetivo que tenga un solo objetivo.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
  - Una vez que anuncias que lanzas Doblegar el rayo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se haya pagado el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.
  - Una vez que lances Doblegar el rayo, perder el control de todas las criaturas con fuerza de 4 o más no afectará al hechizo ni hará que pagues más maná.
  - El objetivo único al que hace objetivo el hechizo o habilidad objetivo no tiene que ser una criatura que controlas con fuerza de 4 o más.
  - No eliges el nuevo objetivo del hechizo o habilidad hasta que Doblegar el rayo se resuelva. Debes cambiar el objetivo si es posible. Sin embargo, no puedes cambiar el objetivo a un objetivo ilegal. Si no hay objetivos legales para elegir, el objetivo no se cambia. No importa si el objetivo original de alguna manera se convirtió en ilegal.
  - Si un hechizo o habilidad hace objetivo a varias cosas, no puedes hacerlo objetivo con Doblegar el rayo, incluso si todos esos objetivos excepto uno son ahora ilegales.
  - Si un hechizo o habilidad hace objetivo al mismo jugador u objeto varias veces, no puedes hacerlo objetivo con Doblegar el rayo.
-

Boros Charm (Amuleto boros)

{R} {W}

Instantáneo

Elige uno:

- El Amuleto boros hace 4 puntos de daño al jugador o planeswalker objetivo.
  - Los permanentes que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.
  - La criatura objetivo gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.
- El segundo modo del Amuleto boros afecta solo a los permanentes que controlas en el momento en que se resuelve. No afectará a los permanentes que entren bajo tu control más adelante en el turno.
  - Se seguirán removiendo contadores de lealtad de los planeswalkers con la habilidad de indestructible cuando reciban daño. Si un planeswalker con la habilidad de indestructible se queda sin contadores de lealtad, seguirá yendo al cementerio de su propietario, ya que la regla que lo provoca no destruye el planeswalker.

---

Charming Prince (Príncipe encantador)

{1} {W}

Criatura — Noble humano

2/2

Cuando esta criatura entre, elige uno:

- Adivina 2.
  - Ganas 3 vidas.
  - Exilia otra criatura objetivo de la cual eres propietario. Regrésala al campo de batalla bajo tu control al comienzo del próximo paso final.
- El tercer modo del Príncipe encantador puede hacer objetivo a cualquier criatura de la cual eres propietario, incluidas aquellas que otro jugador controla.
  - Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era.
  - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

---

Confiscate (Confiscar)

{4} {U} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente.

Tú controlas el permanente encantado.

- Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexado a él.
  - Ganar el control de un Aura o Equipo no cambia a qué está anexado.
-

Crash Through (Salir por la fuerza)

{R}

Conjuro

Las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Cada una de esas criaturas puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

Roba una carta.

- Salir por la fuerza afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán la habilidad de arrollar.
- Puedes lanzar Salir por la fuerza incluso si no controlas ninguna criatura. Si no controlas ninguna criatura cuando el hechizo se resuelve, solo robarás una carta.

---

Crawling Barrens (Yermos reptantes)

Tierra

{T}: Agrega {C}.

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

- Puedes activar la segunda habilidad de los Yermos reptantes incluso si ya son una criatura.
- Los contadores sobre los Yermos reptantes permanecen sobre ellos cuando dejan de ser una criatura. Si se convierten en una criatura más adelante, se les aplicarán.
- A menos que los Yermos reptantes ya sean una criatura, su segunda habilidad hace que los contadores +1/+1 se pongan sobre una tierra que no es una criatura. Las habilidades que se aplican o disparan cuando se ponen contadores sobre una criatura que controlas no lo harán.
- Si se convierten en una criatura, pero no los controlaste de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ellos ese turno.

---

Crusader of Odric (Cruzado de Odric)

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

\*/\*

Tanto la fuerza como la resistencia del Cruzado de Odric son iguales a la cantidad de criaturas que controlas.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Cruzado de Odric funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
  - Mientras el Cruzado de Odric esté en el campo de batalla y siga siendo una criatura, su habilidad lo contará a él mismo.
  - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Cruzado de Odric puede convertirse en letal si otras criaturas que controlas dejan el campo de batalla durante ese turno.
-



### Cryptic Caves (Cuevas crípticas)

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}, sacrificar esta tierra: Roba una carta. Activa esto solo si controlas cinco o más tierras.

- Las Cuevas crípticas pueden ser una de las cinco tierras que controlas. No necesitas controlar otras cinco tierras. No importa que solo controles cuatro tierras cuando acabes de activar la última habilidad de las Cuevas crípticas.
  - Si controlas dos Cuevas crípticas y exactamente tres otras tierras, solo puedes activar la última habilidad de una de las Cuevas crípticas. En cuanto se pague el coste de esa habilidad, ya no controlarás suficientes tierras para activar la habilidad de la segunda copia de las Cuevas crípticas.
- 

### Deadly Brew (Mejunje letal)

{B}{G}

Conjuro

Cada jugador sacrifica una criatura o planeswalker de su elección. Si sacrificaste un permanente de esta manera, puedes regresar otra carta de permanente de tu cementerio a tu mano.

- En primer lugar, el jugador activo elige qué criatura o planeswalker quiere sacrificar; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. A continuación, todos esos permanentes se sacrifican simultáneamente.
  - Si lanzas el Mejunje letal y controlas alguna criatura o planeswalker en cuanto se resuelve, debes sacrificar uno de ellos.
  - Puedes elegir qué carta de permanente regresas a tu mano, si regresas alguna, en cuanto el Mejunje letal se resuelve y después de sacrificar tus permanentes.
  - No puedes regresar la misma carta de permanente que sacrificaste.
- 

### Demolition Field (Campo de demolición)

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}, sacrificar esta tierra: Destruye la tierra no básica objetivo que controla un oponente. El controlador de esa tierra puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla y luego barajar. Tú puedes buscar en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla y luego barajar.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad del Campo de demolición se resuelve, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador podrá buscar una carta de tierra básica.
  - El controlador de la tierra objetivo puede buscar una carta de tierra básica, incluso si no fue destruida por la habilidad del Campo de demolición. Esto puede ocurrir si la tierra tiene la habilidad de indestructible.
-

Demonic Pact (Pacto demoníaco)

{2} {B} {B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, elige uno que no haya sido elegido:

- Este encantamiento hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo y tú ganas 4 vidas.
  - El oponente objetivo descarta dos cartas.
  - Roba dos cartas.
  - Pierdes el juego.
- Eliges el modo en cuanto la habilidad disparada va a la pila. Puedes elegir un modo que requiera objetivos solo si hay objetivos legales disponibles.
  - Si la habilidad no se resuelve (ya sea porque su objetivo se convierte en ilegal o porque un hechizo o habilidad la contrarresta), el modo elegido para ese disparo de la habilidad sigue contando como que se eligió.
  - La frase “que no haya sido elegido” solo se refiere a esa copia del Pacto demoníaco. Si controlas una copia y lanzas otra, puedes elegir cualquier modo para la segunda la primera vez que se dispara su habilidad.
  - No importa quién eligió un modo. Por ejemplo, si controlas un Pacto demoníaco, elegiste los dos primeros modos y un oponente gana el control del Pacto demoníaco, ese jugador solo puede elegir el tercer o el cuarto modo.
  - En algunas situaciones muy poco habituales, quizá no puedas elegir ningún modo, porque ya se han elegido todos los modos o porque los únicos modos restantes requieren objetivos y no hay objetivos legales disponibles. En este caso, simplemente se remueve la habilidad de la pila sin efecto alguno.
  - Sí, si el cuarto modo es el único restante, debes elegirlo. Leíste el contrato, ¿no?

---

Desecration Demon (Demonio de profanación)

{2} {B} {B}

Criatura — Demonio

6/6

Vuela.

Al comienzo de cada combate, cualquier oponente puede sacrificar una criatura de su elección. Si un jugador lo hace, gira esta criatura y pon un contador +1/+1 sobre ella.

- Los jugadores no sabrán a qué jugador, planeswalker o batalla atacará el Demonio de profanación, si es que va a atacar, cuando decidan si sacrificar una criatura o no.
  - Cada oponente por orden de turno puede elegir sacrificar una criatura, incluso si un oponente ya decidió sacrificar una criatura ese combate. Se pondrá un máximo de un contador +1/+1 sobre el Demonio de profanación en cada combate, sin importar la cantidad de criaturas que se sacrificaron.
-

Devout Decree (Decreto de devoción)

{1}{W}

Conjuro

Exilia la criatura o planeswalker objetivo que sea negro o rojo. Adivina 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca.*

*Puedes poner esa carta en el fondo.*)

- Si la criatura o planeswalker objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Decreto de devoción intenta resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinarás 1.

---

Dragon Mage (Mago dragón)

{5}{R}{R}

Criatura — Hechicero dragón

5/5

Vuela.

Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, cada jugador descarta su mano y luego roba siete cartas.

- Si un jugador tiene menos de siete cartas en su biblioteca, ese jugador pierde el juego después de que la habilidad disparada del Mago dragón se resuelva. Si todos los jugadores pierden el juego de esta manera, el juego es un empate.

---

Dread Summons (Invocaciones terroríficas)

{X}{B}{B}

Conjuro

Cada jugador muele X cartas. Por cada carta de criatura que vaya a un cementerio de esta manera, creas una ficha de criatura Zombie negra 2/2 girada. (*Para moler una carta, un jugador pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.*)

- Si una carta de criatura tiene una habilidad que reemplaza ir al cementerio con ir a otro sitio “en vez de eso”, esa carta no contará para la cantidad de Zombies que creas. En cambio, las cartas de criatura con una habilidad disparada que las remueve del cementerio cuando van ahí desde cualquier parte (o desde tu biblioteca) sí contarán.

---

Driver of the Dead (Porteador de los muertos)

{3}{B}

Criatura — Vampiro

3/2

Cuando esta criatura muera, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- Si una carta en el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si el Porteador de los muertos muere al mismo tiempo que una criatura con valor de maná de 2 o menos, puedes hacer objetivo a esa carta y regresarla al campo de batalla.

- Si una carta de criatura con valor de maná de 2 o menos se convierte en una copia del Porteador de los muertos y muere, puede ser el objetivo de su propia habilidad.

---

Drogskol Reaver (Desgarrador Drogskol)

{5}{W}{U}

Criatura — Espíritu

3/5

Vuela.

Daña dos veces. *(Esta criatura daña primero y también hace daño de combate normal.)*

Vínculo vital. *(El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.)*

Siempre que ganes vidas, roba una carta.

- Si el Desgarrador Drogskol hace suficiente daño de dañar primero para destruir cada criatura que bloquea o que lo bloquea, no hará daño durante el paso de daño de combate normal y su última habilidad no se disparará una segunda vez ese combate. Esto es distinto si el Desgarrador Drogskol está atacando y de alguna manera gana la habilidad de arrollar.
- La última habilidad del Desgarrador Drogskol se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Ángel deslumbrante o 4 vidas del Aplastador boticario.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la última habilidad del Desgarrador Drogskol se dispara una sola vez.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la última habilidad del Desgarrador Drogskol se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.

---

Dryad Militant (Dríada militante)

{G/W}

Criatura — Soldado dríada

2/1

*{G/W} puede pagarse con {G} o {W}.*

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

- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro destruye directamente la Dríada militante (como el Asesinato), esa carta de instantáneo o de conjuro irá al cementerio de su propietario. Sin embargo, si una carta de instantáneo o de conjuro hace daño letal a la Dríada militante, la Dríada militante permanecerá en el campo de batalla hasta la próxima vez que se verifiquen las acciones basadas en estado, que será después de que se acabe de resolver el instantáneo o conjuro. La carta de instantáneo o de conjuro se exiliará.
  - Si una carta de instantáneo o de conjuro se descarta mientras la Dríada militante 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 a un cementerio. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de una carta descartada pueden encontrar esa carta en el exilio.
-

Enigma Drake (Draco enigma)

{1} {U} {R}

Criatura — Draco

\*/4

Vuela.

La fuerza del Draco enigma es igual a la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

- La habilidad que define la fuerza del Draco enigma funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- 

Expedition Map (Mapa de la expedición)

{1}

Artefacto

{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Busca en tu biblioteca una carta de tierra, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

- Puedes buscar cualquier carta de tierra, no solo una carta de tierra básica.
- 

Feed the Swarm (Alimentar al enjambre)

{1} {B}

Conjuro

Destruye la criatura o encantamiento objetivo que controla un oponente. Pierdes una cantidad de vidas igual al valor de maná de ese permanente.

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

Fierce Empath (Émpata fiero)

{2} {G}

Criatura — Elfo

1/1

Cuando esta criatura entre, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná de 6 o más, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
-

Fog Bank (Banco de niebla)

{1}{U}

Criatura — Muro

0/2

Defensor. *(Esta criatura no puede atacar.)*

Vuela.

Prevén todo el daño de combate que fuera a hacer y que se le fuera a hacer a esta criatura.

- El efecto de prevención del Banco de niebla no se tiene en cuenta al asignar daño de combate de una criatura con la habilidad de arrollar. Por ejemplo, si bloquea una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar, el controlador de esa criatura debe asignar 2 de los puntos de daño de combate de esa criatura al Banco de niebla y puede asignar el resto al planeswalker, batalla o jugador defensor.

---

Fumigate (Fumigar)

{3}{W}{W}

Conjuro

Destruye todas las criaturas. Ganas 1 vida por cada criatura destruida de esta manera.

- Las criaturas destruidas de esta manera contarán para las vidas que ganes incluso si van a una zona que no sea un cementerio.
- No ganarás 1 vida por una criatura que no se haya destruido realmente, como una criatura con la habilidad de indestructible.

---

Fynn, the Fangbearer (Fynn, el Portacolmillo)

{1}{G}

Criatura legendaria — Guerrero humano

1/3

Toque mortal. *(Cualquier cantidad de daño que esto haga a una criatura es suficiente para destruirla.)*

Siempre que una criatura que controlas con la habilidad de toque mortal haga daño de combate a un jugador, ese jugador obtiene dos contadores de veneno. *(Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego.)*

- Perder el juego porque un jugador (preferiblemente un oponente) tiene diez o más contadores de veneno es una regla del juego. Fynn no tiene por qué seguir estando en el campo de batalla cuando alguien (preferiblemente un oponente) recibe su décimo contador de veneno.
-

Gate Colossus (Coloso del portal)

{8}

Criatura artefacto — Constructo

8/8

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

Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.

Siempre que un Portal que controlas entre, puedes poner esta carta de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

- 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.
- 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.

---

Ghitu Lavarunner (Corredor de lava ghitu)

{R}

Criatura — Hechicero humano

1/2

Mientras haya dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, esta criatura obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de prisa. *(Puede atacar y {T} tan pronto como entre bajo tu control.)*

- Si el Corredor de lava ghitu pierde la habilidad de prisa después de haber sido declarado como atacante en el turno en que entra bajo tu control, seguirá atacando. No se removerá del combate. Por otra parte, si pierde la habilidad de prisa antes de tu paso de declarar atacantes, no podrá atacar.

---

Giant Cinderfaw (Fauceniza gigante)

{2}{R}

Criatura — Bestia dinosaurio

4/3

Arrolla. *(Esta criatura puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

Los jugadores no pueden ganar vidas.

- Los hechizos y habilidades que hagan que los jugadores ganen vidas se resuelven igualmente mientras la Fauceniza gigante está en el campo de batalla. Ningún jugador ganará vidas, pero cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad sucederá.
  - Si un efecto determina que el total de vidas de un jugador es una cantidad mayor que el total de vidas actual de ese jugador mientras la Fauceniza gigante está en el campo de batalla, el total de vidas del jugador no cambia.
-

Gnarlback Rhino (Rinoceronte ramaespalda)

{2} {G} {G}

Criatura — Rinoceronte

4/4

Arrolla. *(Esta criatura puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a esta criatura, roba una carta.

- La última habilidad del Rinoceronte ramaespalda se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
  - La última habilidad del Rinoceronte ramaespalda se dispara cuando lanzas un hechizo que tenga varios objetivos, siempre que al menos uno de esos objetivos sea el Rinoceronte ramaespalda. No se dispara varias veces si lanzas un hechizo que haga objetivo al Rinoceronte ramaespalda varias veces.
- 

Guttersnipe (Disparacuneta)

{2} {R}

Criatura — Chamán trasgo

2/2

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, esta criatura 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 se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
  - En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Disparacuneta hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.
- 

Halana and Alena, Partners (Halana y Alena, compañeras)

{2} {R} {G}

Criatura legendaria — Guardabosque humano

2/3

Daña primero. *(Esta criatura hace daño de combate antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero.)*

Alcance. *(Esta criatura puede bloquear criaturas con la habilidad de volar.)*

Al comienzo del combate en tu turno, pon X contadores +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas, donde X es la fuerza de Halana y Alena. Esa criatura gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Si la fuerza de Halana y Alena de alguna manera es negativa en cuanto su habilidad disparada se resuelve, no pondrás contadores sobre esa criatura. El efecto no remueve contadores de esa criatura ni le da contadores -1/-1.
-



Harmless Offering (Obsequio inofensivo)

{2} {R}

Conjuro

El oponente objetivo gana el control del permanente objetivo que controlas.

- Tu oponente no puede rechazar tu generosa donación.
- 

Heroes' Bane (Ruina de héroes)

{3} {G} {G}

Criatura — Hidra

0/0

Esta criatura entra con cuatro contadores +1/+1 sobre ella.

{2} {G} {G}: Pon X contadores +1/+1 sobre esta criatura, donde X es su fuerza.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de la Ruina de héroes.
  - Si la fuerza de la Ruina de héroes es menos de 0 en cuanto su segunda habilidad se resuelve, X se considera 0.
- 

Hoarding Dragon (Dragón acaparador)

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Cuando esta criatura entre, puedes buscar en tu biblioteca una carta de artefacto, exiliarla y luego barajar.

Cuando esta criatura muera, puedes poner la carta exiliada en la mano de su propietario.

- La carta de artefacto que encuentras se exilia boca arriba. Todos los jugadores pueden ver qué es.
  - Las dos últimas habilidades del Dragón acaparador están vinculadas. La tercera habilidad se refiere solo a la carta exiliada por la segunda habilidad del Dragón acaparador. En otras palabras, cada Dragón acapara su propio tesoro.
  - Si el Dragón acaparador muere antes de que su segunda habilidad se resuelva, su tercera habilidad se disipará y no hará nada. Luego se resolverá su segunda habilidad. Si eliges exiliar una carta de artefacto de tu biblioteca, se exiliará indefinidamente.
-

Immersturm Predator (Depredador de Immersturm)

{2} {B} {R}

Criatura — Dragón vampiro

3/3

Vuela.

Siempre que esta criatura se gire, exilia hasta una carta objetivo de un cementerio y pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Sacrificar otra criatura: Esta criatura gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Gírala.

- La habilidad disparada del Depredador de Immersturm no te permite girar el Depredador de Immersturm. Tendrás que encontrar otra manera de girarlo. Te sugerimos que sea mediante un ataque.
  - Para que la habilidad disparada se dispare, el Depredador de Immersturm debe pasar de estar enderezado a estar girado. Si un efecto intenta girarlo mientras ya esté girado, la habilidad no se disparará.
  - No tienes que elegir un objetivo para la habilidad disparada del Depredador de Immersturm. Sin embargo, si eliges un objetivo y esa carta es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. En ese caso, no pondrás ningún contador +1/+1 sobre el Depredador de Immersturm.
  - Puedes activar la última habilidad del Depredador de Immersturm incluso si ya está girado.
- 

Impact Tremors (Temblores del impacto)

{1} {R}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas entre, este encantamiento hace 1 punto de daño a cada oponente.

- Si varias criaturas que controlas entran al mismo tiempo, los Temblores del impacto se dispararán una vez por cada una de esas criaturas. Esto sucede incluso si los Temblores del impacto entran al mismo tiempo que esas criaturas.
- 

Imperious Perfect (Perfecta arrogante)

{2} {G}

Criatura — Guerrero elfo

2/2

Los otros Elfos que controlas obtienen +1/+1.

{G}, {T}: Crea una ficha de criatura Guerrero Elfo verde

1/1.

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

Kalastria Highborn (Aristócrata Kalastria)

{B}{B}

Criatura — Chamán vampiro

2/2

Siempre que esta criatura u otro Vampiro que controlas muera, puedes pagar {B}. Si lo haces, el jugador objetivo pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- Si varios Vampiros que controlas (posiblemente incluyendo a la propia Aristócrata Kalastria) mueren al mismo tiempo, la habilidad de la Aristócrata Kalastria se dispara esa misma cantidad de veces.
  - Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de la Aristócrata Kalastria intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
- 

Knight of Grace (Caballero de la gracia)

{1}{W}

Criatura — Caballero humano

2/2

Daña primero. *(Esta criatura hace daño de combate antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero.)*

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

Esta criatura obtiene +1/+0 mientras cualquier jugador controle un permanente negro.

- “Antimaleficio contra [cualidad]” es una variante de la habilidad de antimaleficio. “Antimaleficio contra negro” significa: “Este permanente no puede ser objetivo de hechizos negros que controlan tus oponentes o habilidades de fuentes negras que controlan tus oponentes”.
  - Si un efecto dice que una criatura pierde la habilidad de antimaleficio o que puede ser objetivo como si no tuviera la habilidad de antimaleficio, también se aplica a la habilidad de antimaleficio contra negro.
  - La Caballero de la gracia solo obtiene +1/+0 si cualquier jugador controla un permanente negro, sin importar cuántos permanentes negros controlan los jugadores.
- 

Knight of Malice (Caballero de la malicia)

{1}{B}

Criatura — Caballero humano

2/2

Daña primero. *(Esta criatura hace daño de combate antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero.)*

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

Esta criatura obtiene +1/+0 mientras cualquier jugador controle un permanente blanco.

- “Antimaleficio contra [cualidad]” es una variante de la habilidad de antimaleficio. “Antimaleficio contra blanco” significa: “Este permanente no puede ser objetivo de hechizos blancos que controlan tus oponentes o habilidades de fuentes blancas que controlan tus oponentes”.
- Si un efecto dice que una criatura pierde la habilidad de antimaleficio o que puede ser objetivo como si no tuviera la habilidad de antimaleficio, también se aplica a la habilidad de antimaleficio contra blanco.
- La Caballero de la malicia solo obtiene +1/+0 si cualquier jugador controla un permanente blanco, sin importar cuántos permanentes blancos controlan los jugadores.

Lathliss, Dragon Queen (Lathliss, reina dragón)

{4}{R}{R}

Criatura legendaria — Dragón

6/6

Vuela.

Siempre que otro Dragón que no sea ficha que controlas entre, crea una ficha de criatura Dragón roja 5/5 con la habilidad de volar.

{1}{R}: Los Dragones que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- Si Lathliss entra al mismo tiempo que uno o más otros Dragones que no sean fichas que controlas, su segunda habilidad se disparará una vez por cada uno de esos otros Dragones.

Lyra Dawnbringer (Lyra Portaalba)

{3}{W}{W}

Criatura legendaria — Ángel

5/5

Vuela.

Daña primero. *(Esta criatura hace daño de combate antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero.)*

Vínculo vital. *(El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.)*

Los otros Ángeles que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de vínculo vital.

- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.
- Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Ángel que controlas puede convertirse en letal si Lyra deja el campo de batalla durante ese turno.

Maelstrom Pulse (Pulso del Remolino)

{1}{B}{G}

Conjuro

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra y todos los otros permanentes con el mismo nombre que ese permanente.

- A menos que una ficha sea una copia de otro permanente o haya recibido un nombre explícitamente del efecto que la creó, su nombre es “Ficha de” más los subtipos que se le dieron cuando se creó. Por ejemplo, si un efecto crea una ficha de criatura Soldado 1/1, la ficha se llama “Ficha de Soldado”.

---

Massacre Wurm (Sierpe de la masacre)

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

Criatura — Sierpe pirexiano

6/5

Cuando esta criatura entre, las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, ese jugador pierde 2 vidas.

- La primera habilidad de la Sierpe de la masacre afecta solo a las criaturas que controlan tus oponentes en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empiecen a controlar más tarde ese turno no obtendrán -2/-2.
- La habilidad disparada de la Sierpe de la Masacre se dispara si una criatura que controla un oponente muere por alguna razón, incluida porque su primera habilidad reduzca su resistencia a 0, mientras la Sierpe de la masacre permanezca en el campo de batalla.
- Si una criatura que controla un oponente muere al mismo tiempo que la Sierpe de la masacre, la última habilidad de la Sierpe de la masacre se dispara por esa criatura.
- Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que una criatura que controla un oponente recibe daño letal, pierdes el juego antes de que la última habilidad de la Sierpe de la masacre vaya a la pila.

---

Maze’s End (Final del laberinto)

Tierra

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {C}.

{3}, {T}, regresar esta tierra 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.
-

Mazemind Tome (Tomo pierdementes)

{2}

Artefacto

{T}, poner un contador de página sobre este artefacto:

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

*Puedes poner esa carta en el fondo.*)

{2}, {T}, poner un contador de página sobre este artefacto: Roba una carta.

Cuando haya cuatro o más contadores de página sobre este artefacto, exílialo. Si lo haces, ganas 4 vidas.

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

---

Mentor of the Meek (Mentor de los mansos)

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Siempre que otra criatura que controlas con fuerza de 2 o menos entre, puedes pagar {1}. Si lo haces, roba una carta.

- La habilidad del Mentor de los mansos verifica la fuerza de la otra criatura solo en cuanto entra. Si esa criatura tiene una fuerza de 2 o menos, la habilidad se disparará. Una vez que la habilidad se dispare, aumentar la fuerza de esa criatura por encima de 2 no afectará a esa habilidad. Del mismo modo, reducir la fuerza de la criatura a 2 o menos después de que entre no hará que se dispare la habilidad.
- Si una o más habilidades estáticas que se aplican a una criatura que entra cambian su fuerza, esas habilidades se tendrán en cuenta al determinar si se dispara o no la habilidad del Mentor de los mansos. Sucede lo mismo con los efectos de reemplazo que se le aplican, como entrar con uno o más contadores +1/+1 o entrar como una copia de otra criatura.
- Mientras se resuelve la habilidad disparada del Mentor de los mansos, no puedes pagar {1} varias veces para robar más de una carta.

---

Midnight Reaper (Segador de medianoche)

{2}{B}

Criatura — Caballero zombie

3/2

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, esta criatura 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.
-

Mindsparker (Enciendementes)

{1}{R}{R}

Criatura — Elemental

3/2

Daña primero. *(Esta criatura hace daño de combate antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero.)*

Siempre que un oponente lance un hechizo de instantáneo o de conjuro blanco o azul, esta criatura hace 2 puntos de daño a ese jugador.

- La última habilidad del Enciendementes se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- Si un oponente lanza un hechizo que es tanto blanco como azul, la última habilidad del Enciendementes solo se dispara una vez.

---

Mold Adder (Culebra del moho)

{G}

Criatura — Víbora hongo

1/1

Siempre que un oponente lance un hechizo azul o negro, puedes poner un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- La habilidad de la Culebra del moho se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- Si un oponente lanza un hechizo que es tanto azul como negro, la habilidad de la Culebra del moho solo se dispara una vez.

---

Myojin of Night's Reach (Myojin del alcance nocturno)

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

Criatura legendaria — Espíritu

5/2

La Myojin del alcance nocturno entra con un contador de divinidad sobre ella si la lanzaste desde tu mano.

La Myojin del alcance nocturno tiene la habilidad de indestructible mientras tenga un contador de divinidad sobre ella.

Remover un contador de divinidad de la Myojin del alcance nocturno: Cada oponente descarta su mano.

- En un juego de Commander en el que esta carta es tu comandante, lanzarla desde la zona de mando no cuenta como lanzarla desde tu mano.

---

Negate (Negar)

{1}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo que no sea criatura.

- Un “hechizo de criatura” es cualquier hechizo con el tipo criatura, incluso si tiene otros tipos, como artefacto o encantamiento.
- 

Obliterating Bolt (Rayo aniquilador)

{1}{R}

Conjuro

El Rayo aniquilador hace 4 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si esa criatura o planeswalker fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

- El efecto de reemplazo del Rayo aniquilador exiliará a la criatura o planeswalker objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.
- 

Ordeal of Nylea (Ordalía de Nylea)

{1}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Siempre que la criatura encantada ataque, pon un contador +1/+1 sobre ella. Luego, si tiene tres o más contadores +1/+1 sobre ella, sacrifica esta Aura.

Cuando sacrifiques esta Aura, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

- La verificación de si la criatura encantada tiene tres o más contadores +1/+1 sobre ella forma parte de la resolución de la habilidad disparada por el ataque. Si el tercer contador +1/+1 se pone sobre la criatura encantada de cualquier otra manera, no sacrificarás la Ordalía de Nylea hasta la próxima vez que la criatura ataque.
  - La última habilidad de la Ordalía de Nylea se disparará cuando la sacrifiques por cualquier motivo, no solo cuando la sacrifiques por el efecto de su segunda habilidad.
- 

Ovika, Enigma Goliath (Ovika, goliath enigmática)

{5}{U}{R}

Criatura legendaria — Pesadilla pirexiano

6/6

Vuela.

Rebatir—{3}, pagar 3 vidas.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, crea X fichas de criatura Trasgo Pirexiano rojas 1/1, donde X es el valor de maná de ese hechizo. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

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



Predator Ooze (Cieno depredador)

{G}{G}{G}

Criatura — Cieno

1/1

Indestructible. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no destruyen esta criatura.)*

Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre ella.

Siempre que una criatura que haya recibido daño de esta criatura este turno muera, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Cada vez que una criatura muera, comprueba si el Cieno depredador le había hecho daño en cualquier momento durante ese turno. Si fue así, la habilidad del Cieno depredador se disparará. No importa quién controlaba la criatura ni al cementerio de quién fue.

---

Primal Might (Fuerza primordial)

{X}{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas obtiene +X/+X hasta el final del turno. Luego, lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra.)*

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

---

Prime Speaker Zegana (Portavoz principal Zegana)

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

Criatura legendaria — Hechicero tritón

1/1

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

Cuando la Portavoz principal Zegana entre, roba una cantidad de cartas igual a su fuerza.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto se resuelve la primera habilidad de la Portavoz principal Zegana. Si no controlas ninguna otra criatura en ese momento, X es 0.
- Si la Portavoz principal Zegana entra al mismo tiempo que otra criatura que controlas, no tendrás en cuenta esa criatura al determinar la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.
- Si la Portavoz principal Zegana ya no está en el campo de batalla cuando su última habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas robas.

---

Primeval Bounty (Regalo primigenio)

{5} {G}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de criatura, crea una ficha de criatura Bestia verde 3/3.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, pon tres contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, ganas 3 vidas.

- La primera y la segunda habilidad del Regalo primigenio se resuelven antes que el hechizo que hizo que se dispararan. Se resolverán incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

---

Pyromancer's Goggles (Lentes de la piromante)

{5}

Artefacto legendario

{T}: Agrega {R}. Cuando ese maná se use para lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro rojo, copia ese hechizo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- El maná producido por las Lentes de la piromante se puede usar para cualquier cosa, no solo para un hechizo de instantáneo o de conjuro rojo.
- Se copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro rojo para el que uses el maná, no solo los que tengan objetivos.
- La habilidad disparada retrasada se disparará tanto si las Lentes de la piromante siguen en el campo de batalla como si no.
- Si se usa más de un maná rojo producido por las Lentes de la piromante para lanzar un único hechizo de instantáneo o de conjuro rojo, se disparará la habilidad disparada retrasada asociada con cada maná usado. Se creará esa misma cantidad de copias. Da igual si el maná rojo lo produjo una copia de las Lentes de la piromante o varias.
- Se crea una copia incluso si el hechizo lanzado con el maná rojo producido por las Lentes de la piromante se contrarrestó o dejó la pila de otra manera sin resolverse para cuando la habilidad se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.
- 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otro.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.

- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

Ramos, Dragon Engine (Ramos, dragón mecánico)

{6}

Criatura artefacto legendaria — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo, pon un contador +1/+1 sobre Ramos por cada uno de los colores de ese hechizo.

Remover cinco contadores +1/+1 de Ramos: Agrega {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Activa esto solo una vez por turno.

- La habilidad disparada de Ramos cuenta la cantidad de colores que tiene un hechizo (de cero a cinco), no cuántos símbolos de maná de color hay en su coste de maná o cuántos colores de maná usaste.
- Si lanzas un hechizo incoloro, la habilidad disparada de Ramos se dispara, pero no obtendrá ningún contador +1/+1.
- La habilidad disparada de Ramos no se dispara hasta que terminas de lanzar un hechizo, incluido el pago de sus costes. Si Ramos tiene menos de cinco contadores +1/+1 sobre él, no hay ninguna manera de agregar contadores con un hechizo y pagar por ese hechizo con los contadores recién añadidos.
- La habilidad disparada de Ramos se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse. En ese caso, usa su última información conocida para determinar de qué colores era.

Redcap Gutter-Dweller (Moralcantarillas gorro rojo)

{2}{R}{R}

Criatura — Guerrero trasgo

3/3

Amenaza.

Cuando esta criatura entre, crea dos fichas de criatura

Rata negras 1/1 con “Esta ficha no puede bloquear”.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Si el Moralcantarillas gorro rojo deja el campo de batalla después de que se dispare su última habilidad, podrás sacrificar una criatura igualmente y exiliar la primera carta de tu biblioteca de todas formas, aunque no pondrás un contador +1/+1 sobre el Moralcantarillas gorro rojo.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la última habilidad del Moralcantarillas gorro rojo. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Regal Caracal (Caracal regio)

{3}{W}{W}

Criatura — Felino

3/3

Los otros Felinos que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de vínculo vital. (*El daño hecho por esas criaturas también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.*)

Cuando esta criatura entre, crea dos fichas de criatura Felino blancas 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.
  - Todos los demás Felinos que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de vínculo vital, no solo los que crea la última habilidad del Caracal regio.
- 

Rite of Replication (Rito de replicación)

{2}{U}{U}

Conjuro

Estímulo {5}. (*Puedes pagar {5} adicionales al lanzar este hechizo.*)

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

Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, crea cinco de esas fichas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Rito de replicación intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás ninguna ficha.
  - Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que ese permanente 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 o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
  - Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Si la criatura copiada es una ficha, la nueva ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó la ficha.
  - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
  - Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura objetivo también funcionará.
  - Las fichas se ven entrar las unas a las otras. Si tienen una habilidad disparada que se dispara cuando una criatura entra, se disparará por todas las demás fichas.
-

Sanguine Indulgence (Lujo sanguíneo)

{3} {B}

Conjuro

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si ganaste 3 o más vidas este turno.

Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la del Lujo sanguíneo). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
  - La primera habilidad del Lujo sanguíneo se fija en cuántas vidas ganaste en el turno. No importa si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.
- 

Savage Ventmaw (Bocahumareda salvaje)

{4} {R} {G}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que esta criatura ataque, agrega

{R} {R} {R} {G} {G} {G}. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases.

- Este maná no se perderá cuando terminen los pasos y las fases durante el resto del turno incluso si la Bocahumareda salvaje deja el campo de batalla durante el turno.
- 

Sorcerous Spyglass (Catalejo hechizado)

{2}

Artefacto

En cuanto este artefacto entre, mira la mano de un oponente y luego elige cualquier nombre de carta.

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

- Puedes elegir cualquier nombre de carta, incluso si esa carta no tiene una habilidad activada normalmente. No estás limitado a los nombres de las cartas que viste en la mano de tu oponente.
- No puedes elegir el nombre de una ficha a menos que esa ficha tenga el mismo nombre que una carta.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La última habilidad del Catalejo hechizado no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
- El Catalejo hechizado afecta a las cartas al margen de la zona en la que estén. Esto incluye las cartas en la mano, las cartas en el cementerio y las cartas exiliadas.

---

Sphinx of the Final Word (Esfinge de la palabra final)

{5}{U}{U}

Criatura — Esfinge

5/5

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Vuela.

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

Los hechizos de instantáneo y de conjuro que controlas no pueden ser contrarrestados.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a la Esfinge de la palabra final o a cualquier otro hechizo que no se pueda contrarrestar. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el hechizo no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.

---

Springbloom Druid (Druida brotíflorecedor)

{2}{G}

Criatura — Druida elfo

1/1

Cuando esta criatura entre, puedes sacrificar una tierra.

Si lo haces, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada del Druida brotíflorecedor, no puedes sacrificar varias tierras para buscar más de dos cartas de tierra básica.

---

Stasis Snare (Trampa de estasis)

{1}{W}{W}

Encantamiento

Destello. *(Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

Cuando este encantamiento entre, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que este encantamiento deje el campo de batalla.

- Si la Trampa de estasis deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la criatura objetivo no será exiliada.
  - Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
  - Si una ficha de criatura es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
-

Steel Hellkite (Engendro de acero)

{6}

Criatura artefacto — Dragón

5/5

Vuela.

{2}: Esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

{X}: Destruye cada permanente que no sea tierra con valor de maná de X cuyo controlador haya recibido daño de combate de esta criatura este turno. Activa esto solo una vez por turno.

- La última habilidad del Engendro de acero destruye solo permanentes que no sean tierra cuyo valor de maná sea exactamente igual a X, y solo aquellos controlados por los jugadores que recibieron daño de combate del Engendro de acero este turno.
- Da igual quién controlaba esos permanentes en el momento en el que el Engendro de acero hizo daño de combate o si esos permanentes estaban o no en el campo de batalla en ese momento.
- Puedes activar la última habilidad incluso si el Engendro de acero no hizo daño de combate a ningún jugador ese turno. Si lo haces, la habilidad no hará nada.
- Si la tercera habilidad del Engendro de acero se activa con X igual a 0, destruirá todos los permanentes que no sean tierra con valor de maná de 0 que controlen los jugadores correspondientes.
- El valor de maná de un permanente se determina únicamente por los símbolos de maná impresos en su esquina superior derecha, a menos que esté copiando otra cosa (ver más abajo). El valor de maná es la cantidad total de maná en ese coste, al margen del color. Por ejemplo, una carta con un coste de maná de {3}{U}{U} tiene un valor de maná de 5.
- Si un permanente está copiando otra cosa, su valor de maná es el valor de maná de aquello que esté copiando.
- En todos los casos, ignora cualquier coste alternativo o adicional (como el de estímulo) que se pagó cuando se lanzó el permanente.
- Si el coste de maná de un permanente incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si un permanente que no sea tierra no tiene símbolos de maná en la esquina superior derecha (porque es una ficha que no está copiando otra cosa, por ejemplo), su valor de maná es de 0.

---

Surrak, the Hunt Caller (Surrak, la Voz de la caza)

{2}{G}{G}

Criatura legendaria — Guerrero humano

5/4

Al comienzo del combate en tu turno, si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 8 o más, la criatura objetivo que controlas gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y {T} sin importar cuándo entró bajo tu control.)*

- Si controlas una criatura con una fuerza menor que 0, usa su fuerza real al calcular la fuerza total de las criaturas que controlas. Por ejemplo, si controlas tres criaturas con unas fuerzas de 4, 5 y -2, la fuerza total de las criaturas que controlas es de 7.
- La habilidad de Surrak verifica dos veces la fuerza total de las criaturas que controlas: una vez en el momento adecuado para ver si la habilidad se disparará y otra vez en cuanto la habilidad intenta resolverse.

Si, en ese momento, la fuerza total de las criaturas que controlas ya no es de 8 o más, la habilidad no tendrá efecto.

---

Taurean Mauler (Lacerador taurino)

{2} {R}

Criatura — Metamorfo

2/2

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

Siempre que un oponente lance un hechizo, puedes poner un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- La última habilidad del Lacerador taurino se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- 

Teach by Example (Enseñar con el ejemplo)

{U/R} {U/R}

Instantáneo

(*{U/R} puede pagarse con {U} o {R}.*)

Cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Después de la resolución de Enseñar con el ejemplo, el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro que lances ese turno se copiará tenga o no objetivos.
  - Si el hechizo tiene objetivos, la copia tendrá los mismos objetivos a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
  - Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
  - Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
  - Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
  - No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
  - La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
-



Tempest Djinn (Djinn de la tempestad)

{U} {U} {U}

Criatura — Djinn

0/4

Vuela.

Esta criatura obtiene +1/+0 por cada Isla básica que controlas.

- La habilidad del Djinn de la tempestad que modifica su fuerza se aplica solo mientras está en el campo de batalla. En todas las demás zonas, es una carta de criatura 0/4.
- 

Tribute to Hunger (Tributo al ansia)

{2} {B}

Instantáneo

El oponente objetivo sacrifica una criatura de su elección. Ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia de esa criatura.

- Usa la resistencia de la criatura sacrificada tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas.
- 

Unflinching Courage (Valor inquebrantable)

{1} {G} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene las habilidades de arrollar y vínculo vital. *(El daño hecho por la criatura también hace que su controlador gane esa misma cantidad de vidas.)*

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

Vizier of the Menagerie (Visir del bestiario)

{3} {G}

Criatura — Clérigo víbora

3/4

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.

Puedes lanzar hechizos de criatura desde la parte superior de tu biblioteca.

Puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar hechizos de criatura.

- El Visir del bestiario te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto

significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.

- Normalmente, el Visir del bestiario te permite lanzar la primera carta de tu biblioteca si es una carta de criatura, es tu fase principal y la pila está vacía. Si esa carta de criatura tiene la habilidad de destello, podrás lanzarla en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo, incluso durante el turno de un oponente.
- Puedes usar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzar cualquier hechizo de criatura, no solo los hechizos de criatura que lanzas desde la parte superior de tu biblioteca.
- Debes pagar todos los costes de ese hechizo igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar costes alternativos.
- La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes activar su habilidad de ciclo, descartarla o activar ninguna de sus habilidades activadas.

---

Voracious Greatshark (Gran tiburón voraz)

{3}{U}{U}

Criatura — Tiburón

5/4

Destello. (*Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.*)

Cuando esta criatura entre, contrarresta el hechizo de artefacto o criatura objetivo.

- Puedes lanzar el Gran tiburón voraz sin un objetivo para su habilidad disparada de “entra”. Esa habilidad simplemente no ocurrirá. No hará que el Gran tiburón voraz se contrarreste a sí mismo. No tiene tanta hambre.

---

Wilt-Leaf Liege (Sierva de Hojas Marchitas)

{1}{G/W}{G/W}{G/W}

Criatura — Caballero elfo

4/4

(*{G/W} puede pagarse con {G} o {W}.*)

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

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

Si un hechizo o habilidad que controla un oponente te hace descartar esta carta, ponla en el campo de batalla en vez de ponerla en tu cementerio.

- Las dos primeras habilidades de la Sierva de Hojas Marchitas son distintas y acumulativas. Si otra criatura que controlas tiene los dos colores indicados, obtendrá un total de +2/+2.
  - Si un hechizo o habilidad que controla un oponente te hace descartar la Sierva de Hojas Marchitas y tanto la habilidad de la Sierva de Hojas Marchitas como otra habilidad (como la de una Línea mística del vacío de un oponente) te indican que pongas la Sierva de Hojas Marchitas en un lugar que no sea tu cementerio, tú eliges cuál se aplica.
  - Si descartas la Sierva de Hojas Marchitas y la pones en el campo de batalla, no cambia el hecho de que la descartaste. Las habilidades que se disparan cuando descartes una carta se dispararán.
-

Wishclaw Talisman (Talismán garra de los deseos)

{1}{B}

Artefacto

Este artefacto entra con tres contadores de deseo sobre él.

{1}, {T}, remover un contador de deseo de este artefacto: Busca en tu biblioteca una carta, ponla en tu mano y luego baraja. Un oponente gana el control de este artefacto. Activa esto solo durante tu turno.

- Una vez que el Talismán garra de los deseos se quede sin contadores de deseo, permanece en el campo de batalla. No puedes activar su última habilidad.
- Tú eliges qué oponente gana el control del Talismán garra de los deseos mientras su habilidad se resuelve. Si ese jugador deja más adelante el juego, vuelves a ganar el control del Talismán garra de los deseos.

---

Zetalpa, Primal Dawn (Zetalpa, la Aurora Primigenia)

{6}{W}{W}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

4/8

Vuela, daña dos veces, vigilancia, arrolla, indestructible.

- Si una criatura atacante con las habilidades de dañar dos veces y arrollar destruye todas sus criaturas bloqueadoras con daño de combate de dañar primero, todo su daño de combate normal se asigna al jugador, planeswalker o batalla al que esa criatura está atacando.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE LA COLECCIÓN DE INICIO DE *MAGIC: THE GATHERING - CIMIENTOS*:

Arcane Signet (Sello arcano)

{2}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante.

- Si tienes dos comandantes, la habilidad agrega un maná de cualquier color en sus identidades de color combinadas.
- Si tu comandante es una carta sin colores en su identidad de color, la habilidad del Sello arcano no produce maná. No produce {C}.
- Si no tienes un comandante, la habilidad del Sello arcano no produce maná.

---

Command Tower (Torre de mando)

Tierra

{T}: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante.

- Si tienes dos comandantes, la habilidad agrega un maná de cualquier color en sus identidades de color combinadas.
- Si tu comandante es una carta que no tiene colores en su identidad de color, la habilidad de la Torre de mando no produce maná. No produce {C}.
- Si no tienes un comandante, la habilidad de la Torre de mando no produce maná.

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAJA DE PRINCIPIANTE DE *MAGIC: THE GATHERING - CIMIENTOS*:

Adueñarse de los botines

{2} {R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, descarta una carta.

Roba dos cartas y crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con "{T}", sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color".)*

- Debes descartar exactamente una carta para lanzar Adueñarse de los botines; no puedes lanzarla sin descartar una carta ni tampoco puedes descartar cartas adicionales.

Alfanje pirata

{3}

Artefacto — Equipo

Cuando este Equipo entre, anéxalo al Pirata objetivo que controlas.

La criatura equipada obtiene +2/+1.

Equipar {2}. *{2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

- Puedes lanzar el Alfanje pirata incluso si no controlas ningún Pirata. Si no controlas ningún Pirata en cuanto el Alfanje pirata entre, su habilidad disparada no tendrá ningún efecto.

Barón de la muerte

{1} {B} {B}

Criatura — Hechicero zombie

2/2

Los Esqueletos que controlas y los otros Zombies que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de toque mortal. *(Cualquier cantidad de daño que hagan a una criatura es suficiente para destruirla.)*

- Una criatura que es tanto un Esqueleto como un Zombie obtiene la bonificación solo una vez.
- El Barón de la muerte normalmente no se afecta a sí mismo. Sin embargo, si logras convertirlo en un Esqueleto, se dará a sí mismo +1/+1 y la habilidad de toque mortal.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Esqueleto o Zombie que controlas puede convertirse en letal si el Barón de la muerte deja el campo de batalla durante ese turno.

---

Bombardera a puntapiés

{2} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

2/3

Los otros Trasgos que controlas obtienen +1/+1.

{R}: Hasta el final del turno, otro Trasgo objetivo que controlas gana la habilidad de volar y “Cuando esta criatura haga daño de combate, sacrificala”.

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

---

Capitán corsario

{2} {U}

Criatura — Pirata humano

2/2

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de Tesoro. (*Es un artefacto con “{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color”.*)

Los otros Piratas que controlas obtienen +1/+1.

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

---

Castigo de Elspeth

{W}

Instantáneo

El Castigo de Elspeth hace 3 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- El efecto de reemplazo del Castigo de Elspeth exiliará la criatura o planeswalker objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.

---

Chamán estertor de batalla

{3} {R}

Criatura — Chamán trasgo

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, puedes hacer que la criatura objetivo obtenga +2/+0 hasta el final del turno.

- La habilidad de la Chamán estertor de batalla se dispara cuando empieza el paso de inicio del combate durante cada uno de tus turnos. Se resuelve antes de que declares atacantes.
  - Si un hechizo o habilidad hace que tu turno tenga varias fases de combate, la habilidad de la Chamán estertor de batalla se disparará durante cada una de ellas.
- 

Contrabandista trasgo

{2} {R}

Criatura — Bribón trasgo

2/2

Prisa. *(Esta criatura puede atacar y {T} tan pronto como entra bajo tu control.)*

{T}: Otra criatura objetivo con fuerza de 2 o menos no puede ser bloqueada este turno.

- Si la fuerza de la criatura objetivo es mayor de 2 cuando la habilidad activada intenta resolverse, la habilidad no se resuelve. Sin embargo, si en vez de eso, la fuerza de la criatura aumenta hasta ser superior a 2 después de que la habilidad se resuelva, seguirá sin poder ser bloqueada ese turno.
- 

Contragolpe mortal

{1} {W}

Instantáneo

El Contragolpe mortal hace 3 puntos de daño a la criatura girada objetivo y tú ganas 2 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Contragolpe mortal intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
- 

Corsario velacometa

{1} {U}

Criatura — Pirata humano

2/1

Esta criatura tiene la habilidad de volar mientras esté atacando.

- El Corsario velacometa adquiere la habilidad de volar inmediatamente después de atacar. Esto significa que las restricciones de combate que afecten a las criaturas con la habilidad de volar no se aplican, pero las habilidades que se disparan cuando una criatura con la habilidad de volar ataque sí se disparan.
-

Devorado por pirañas

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Destello. *(Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

Encantar criatura.

La criatura encantada pierde todas las habilidades y es una criatura Esqueleto negra con fuerza y resistencia base de 1/1. *(Pierde todos los otros colores, tipos de carta y tipos de criatura.)*

- Devorado por pirañas sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura, como el efecto del Crecimiento gigante, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.
- Si la criatura encantada tenía cualquier subtipo que no fueran tipos de criatura, como Equipo, Vehículo o Cueva, también los pierde.

---

Engendro vampírico

{2}{B}

Criatura — Vampiro

2/3

Cuando esta criatura entre, cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Engendro vampírico hace que el equipo oponente pierda 4 vidas y el tuyo gane 2 vidas.

---

Fuegodragón abrasador

{1}{R}

Instantáneo

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

- El efecto de reemplazo del Fuegodragón abrasador exiliará la criatura o planeswalker objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.
-

Furia encendida

{R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/+0 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. (*Hace daño de combate antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero.*)

- Darle a una criatura la habilidad de dañar primero después de que las criaturas con la habilidad de dañar primero hagan daño de combate no evitará que esa criatura haga daño de combate.
- 

Invocación joraga

{4}{G}{G}

Conjuro

Cada criatura que controlas obtiene +3/+3 hasta el final del turno y debe ser bloqueada este turno si se puede.

- Si varias criaturas atacantes deben ser bloqueadas si se puede, el jugador defensor debe asignar al menos una bloqueadora a cada una de ellas si puede. Por ejemplo, si dos criaturas así están atacando y hay dos posibles bloqueadoras, no pueden asignarse las dos a bloquear la misma atacante.
  - La Invocación joraga no obliga a ninguna criatura específica a bloquear ninguna criatura atacante específica. El jugador defensor elige cómo bloquean las criaturas que controla.
- 

Jinete de dragones kargana

{1}{R}

Criatura — Guerrero humano

2/2

Mientras controles un Dragón, esta criatura tiene la habilidad de volar.

- Una vez que la Jinete de dragones kargana haya sido bloqueada, hacer que gane la habilidad de volar poniendo un Dragón en el campo de batalla no hará que deje de estar bloqueada.
- 

Leva sepulcral

{1}{B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. Si es una carta de Zombie, roba una carta.

- Si la carta de criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Leva sepulcral intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta incluso si la carta de criatura objetivo era una carta de Zombie.
-



Maleantes del cruce

{5}{B}

Criatura — Vampiro

5/5

Los Vampiros atacantes que controlas tienen las habilidades de toque mortal y vínculo vital. *(Cualquier cantidad de daño que hagan a una criatura es suficiente para destruirla. El daño hecho por esas criaturas también hace que su controlador gane esa misma cantidad de vidas.)*

Siempre que un Vampiro que controlas muera, puedes pagar 2 vidas. Si lo haces, roba una carta.

- Puedes pagar 2 vidas solo una vez por cada Vampiro que muera. No puedes pagar varias veces la misma habilidad disparada y robar varias cartas.

---

Mejora biogénica

{4}{G}{G}

Conjuro

Distribuye tres contadores +1/+1 entre una, dos o tres criaturas objetivo y luego duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre cada una de esas criaturas.

- Eliges cuántos objetivos tiene la Mejora biogénica y cómo se distribuyen los contadores en cuanto a lanzas. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador. Esto significa, por ejemplo, que no puedes hacer objetivo a tres criaturas y asignarles dos, uno y cero contadores.
- Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto la Mejora biogénica intenta resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales. No se pondrán en vez de eso sobre un objetivo legal.
- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre una criatura, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre ella interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

---

Momento de antojo

{1}{B}

Instantáneo

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

Ganas 2 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Momento de antojo intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás 2 vidas.
  - La criatura objetivo seguirá estando en el campo de batalla cuando ganes vidas, incluso si su resistencia se redujo a 0 o menos. Todas las habilidades que tenga que interactúen con la ganancia de vidas lo hacen según correspondan. Si alguna habilidad se dispara como consecuencia de que ganes vidas, la criatura irá al cementerio de su propietario después de que esa habilidad se dispare, pero antes de que se resuelva.
-

Momento de triunfo

{W}

Instantáneo

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

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Momento de triunfo intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás 2 vidas.

---

Nuevos horizontes

{2} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

Cuando esta Aura entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

La tierra encantada tiene “{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera”.

- Puedes lanzar los Nuevos horizontes incluso si no controlas ninguna criatura.
- Si la tierra que los Nuevos horizontes fueran a encantar es un objetivo ilegal para cuando los Nuevos horizontes intenten resolverse, no se resolverán. No entrarán al campo de batalla, así que su habilidad disparada no se disparará.

---

Orbe de los dragones de cornalina

{2} {R}

Artefacto

{T}: Agrega {R}. Si ese maná se usa en un hechizo de criatura Dragón, esa criatura gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- El maná creado por el Orbe de los dragones de cornalina se puede usar en cualquier cosa, no solo en hechizos de criatura Dragón.
  - Si el maná del Orbe de los dragones de cornalina se usa para pagar cualquier parte del coste de un hechizo de criatura Dragón, incluido un coste alternativo o adicional, el Dragón ganará la habilidad de prisa hasta el final del turno.
  - Un hechizo de instantáneo o de conjuro no es un hechizo de criatura, aunque ese hechizo cree fichas de criatura Dragón.
  - Si el maná se usa en un hechizo que no sea Dragón y que se convierte en un Dragón más adelante en el turno, la criatura no tendrá la habilidad de prisa.
-

Paladín hojas gemelas

{3}{W}

Criatura — Caballero humano

3/3

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Mientras tengas 25 o más vidas, esta criatura tiene la habilidad de dañar dos veces. (*Daña primero y también hace daño de combate normal.*)

- La primera habilidad de la Paladín hojas gemelas se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Ángel deslumbrante o 4 vidas del Aplastador boticario.
- Si la Paladín hojas gemelas recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá un contador de su primera habilidad a tiempo para salvarla.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la primera habilidad de la Paladín hojas gemelas se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la primera habilidad de la Paladín hojas gemelas solo se dispara una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la primera habilidad de la Paladín hojas gemelas, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
- Si recibes daño de combate de dañar primero que reduce tu total de vidas por debajo de 25, la Paladín hojas gemelas perderá inmediatamente la habilidad de dañar dos veces. No hará daño de combate normal a menos que tu total de vidas vuelva a estar por encima de 25 antes del paso de daño de combate normal.
- Si la Paladín hojas gemelas gana la habilidad de dañar dos veces después de que se haya producido el daño de combate (probablemente porque una criatura con la habilidad de vínculo vital hizo daño de combate), la Paladín hojas gemelas solo hará daño de combate normal.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la primera habilidad, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la Paladín hojas gemelas tiene la habilidad de dañar dos veces mientras tu equipo tenga 25 o más vidas.

---

Plegaria vinculante

{3}{W}

Encantamiento

Destello.

Cuando este encantamiento entre, exilia hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que este encantamiento deje el campo de batalla. Ganas 2 vidas.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la habilidad disparada de la Plegaria vinculante. Sin embargo, si lo haces y el objetivo es ilegal cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

- Si la Plegaria vinculante deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.

Recolectora de diezmos de sangre

{4} {B}

Criatura — Noble vampiro

3/4

Vuela.

Cuando esta criatura entre, si un oponente perdió vidas este turno, cada oponente descarta una carta.

- La habilidad disparada de la Recolectora de diezmos de sangre tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.

Refugio inexplorado

Tierra

Esta tierra entra girada. En cuanto entre, elige un color.

{T}: Agrega un maná del color elegido.

- Si el Refugio inexplorado está en el campo de batalla de alguna manera sin un color elegido, su habilidad de maná no producirá maná.

Sirviente de la señora dragón

{1} {R}

Criatura — Chamán trasgo

1/3

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de Dragón.

- La habilidad del Sirviente de la señora dragón no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas para lanzar hechizos de Dragón.
- La habilidad del Sirviente de la señora dragón no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese hechizo.

Terror del Monte Velus

{5} {R} {R}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela.

Daña dos veces. *(Esta criatura daña primero y también hace daño de combate normal.)*

Cuando esta criatura entre, las criaturas que controlas ganan la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Varias copias de la habilidad de dañar dos veces en la misma criatura son redundantes.
  - La habilidad disparada afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno no ganarán la habilidad de dañar dos veces.
- 

Vampiro neonato

{B}

Criatura — Vampiro

0/3

{2}, {T}: Cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

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

Vanguardia leonina

{W}

Criatura — Soldado felino

1/1

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas tres o más criaturas, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno y ganas 1 vida.

- Si no controlas tres o más criaturas en cuanto empiece tu fase de combate, la habilidad de la Vanguardia leonina no se disparará. Hacer que un permanente se convierta en una criatura durante el paso de inicio del combate no hará que se dispare la habilidad de la Vanguardia leonina.
  - Si no controlas tres o más criaturas en cuanto la habilidad de la Vanguardia leonina se resuelve, la habilidad no hace nada. Sin embargo, si controlas tres o más criaturas en cuanto se resuelve, la bonificación +1/+1 no deja de aplicarse si más adelante en el turno ya no controlas tres criaturas.
- 

Veterano de salvas

{3} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

4/2

Cuando esta criatura entre, hace una cantidad de daño a la criatura objetivo que controla un oponente igual a la cantidad de Trasgos que controlas.

- La cantidad de Tragos que controlas se cuenta solo cuando se resuelve la habilidad del Veterano de salvas. Si el Veterano de salvas sigue en el campo de batalla, se contará a sí mismo.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE JUMPSTART DE *MAGIC: THE GATHERING - CIMIENTOS*:

Anep, visir de Hazoret

{2} {R}

Criatura legendaria — Guerrero chacal

4/2

Arrolla.

Puedes espolear a Anep, visir de Hazoret en cuanto ataque. Cuando lo hagas, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas. *(Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

- Si un permanente espoleado ya está enderezado durante tu próximo paso de enderezar (probablemente porque un efecto lo enderezó), el efecto de la habilidad de espolear que impide que se enderece expira sin hacer nada.
- Si ganas el control del permanente de otro jugador hasta el final del turno y lo espoleas, y luego ese jugador recupera el control del permanente, se enderezará durante el paso de enderezar de ese jugador.
- Puedes espolear a Anep al declararlo como criatura atacante. No puedes hacerlo más tarde en el combate, y las criaturas que se pongan en el campo de batalla atacando no pueden ser espoleadas. Todas las habilidades que se disparan al espolear una criatura atacante se resolverán antes de que se declaren bloqueadoras.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la habilidad que se dispara cuando espoleas a Anep. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Aphelia, encantadora de víboras

{1} {B}

Criatura legendaria — Asesino gorgona

1/3

Toque mortal.

Siempre que Aphelia ataque, puedes pagar {1} {B/G}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Víbora negra 1/1 con la habilidad de toque mortal.

{4} {B}: Hasta el final del turno, siempre que una o más Gorgonas y/o Víboras que controlas hagan daño de combate a un jugador, ese jugador pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba.

- La habilidad disparada que crea la última habilidad de Aphelia se dispara y se resuelve después de que se haga el daño de combate. Por ejemplo, si las Gorgonas y/o Víboras que controlas hacen un total de 3 puntos de daño de combate a un jugador con 12 vidas, el daño de combate reducirá el total de vidas de ese jugador a 9. Luego la habilidad disparada hará que ese jugador pierda 5 vidas, lo que lo dejará con 4 vidas.
-

Braulios del clan Feres  
{3}{G}{G}  
Criatura legendaria — Explorador centauro  
\*/\*

Tanto la fuerza como la resistencia de Braulios del clan Feres son iguales a la cantidad de tierras que controlas. Siempre que Braulios del clan Feres ataque, roba una carta. Luego puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia de Braulios funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

---

Brígona, soldado de Meletis  
{1}{W}  
Criatura legendaria — Soldado humano  
2/2

Vigilancia.  
*Heroísmo* — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a Brígona, soldado de Meletis, pon un contador +1/+1 sobre Brígona.  
{T}, remover un contador +1/+1 de Brígona: Roba una carta.

- La segunda habilidad de Brígona se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

---

Cachorro generoso  
{1}{W}  
Criatura — Perro  
2/2

Vigilancia.  
Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre el Cachorro generoso, pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura que controlas. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La última habilidad del Cachorro generoso solo pone un contador +1/+1 sobre cada otra criatura que controlas, sin importar cuántos contadores +1/+1 se pusieron sobre el Cachorro generoso.

---

Cleon, campeón alegre  
{2}{R}  
Criatura legendaria — Soldado humano  
2/2

Daña dos veces.  
*Heroísmo* — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a Cleon, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta hasta el final de tu próximo turno.

- La segunda habilidad de Cleon se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
  - Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la última habilidad de Cleon. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- 

Cría de felinoguadaña

{1} {G}

Criatura — Felino

2/2

Arrolla.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Si es la segunda vez que esta habilidad se resolvió este turno, en vez de eso, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

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

Cría escupefuego

{2} {R}

Criatura — Dragón

2/2

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura o un hechizo de Dragón, la Cría escupefuego hace 1 punto de daño a cada oponente.

- La última habilidad de la Cría escupefuego se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- 

Crustáceo dorado

{2} {U}

Criatura artefacto — Cangrejo

1/3

El Crustáceo dorado no puede ser bloqueado. Cuando el Crustáceo dorado entre, gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre ella. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- Con la última habilidad del Crustáceo dorado, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. En ese caso, solo pondrás un contador de aturdimiento sobre esa criatura.
-



Cynette, cuidadora de medusas  
{3} {U}  
Criatura legendaria — Hechicero humano  
2/2

Cuando Cynette, cuidadora de medusas entre o muera, crea una ficha de criatura Medusa azul 1/1 con la habilidad de volar.

Las criaturas que controlas con la habilidad de volar obtienen +1/+1.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas que controlas con la habilidad de volar puede convertirse en letal si Cynette deja el campo de batalla durante ese turno.

---

Descubrimiento maravilloso

{4} {U}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada hechizo que tus oponentes hayan lanzado este turno.

Adivina 2, luego roba dos cartas. *(Para adivinar 2, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca y luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

- 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.
- La primera habilidad del Descubrimiento maravilloso no puede reducir su coste por debajo de {U}.

---

Dionus, archidruida élfico

{3} {G}

Criatura legendaria — Druida elfo

3/3

Los Elfos que controlas tienen “Siempre que esta criatura se gire durante tu turno, enderézala y pon un contador +1/+1 sobre ella. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno”.

- La habilidad de Dionus le permite otorgarse una habilidad disparada a sí mismo y a otros Elfos que controlas.
- Un permanente que entra girado no “se gira”. Por lo tanto, si tiene la habilidad otorgada por Dionus, esa habilidad no se disparará.
- Si Dionus deja el campo de batalla mientras una o más habilidades disparadas generadas por la habilidad que él otorga siguen en la pila, esas habilidades seguirán resolviéndose con normalidad.
- Si de alguna manera controlas varias copias de Dionus, cada permanente que controlas tendrá esa misma cantidad de copias de la habilidad otorgada. Estas habilidades no son redundantes. Por ejemplo, si controlas dos copias de Dionus y una se gira durante tu turno, cada una de sus habilidades otorgadas se disparará. Cuando se resuelvan esas habilidades, cada una enderezará esa copia de Dionus (si está girado en ese momento) y pondrá un contador +1/+1 sobre él sin importar si está girado o enderezado.

- Si Dionus deja el campo de batalla y regresa al campo de batalla en el mismo turno o si una copia de Dionus lo deja y entra otra copia de Dionus, la habilidad otorgada por la anterior copia de Dionus es distinta a la habilidad otorgada por la nueva copia. Esto significa que un Elfo que ya se enderezó y obtuvo un contador +1/+1 de la habilidad disparada otorgada anteriormente podría enderezarse y obtener otro contador +1/+1 de la nueva habilidad disparada otorgada si se gira de nuevo más adelante durante ese turno.

Eidolón de los vientos astrales

{2} {W}

Criatura encantamiento — Espíritu

2/4

Vigilancia.

*Constelación* — Siempre que el Eidolón de los vientos astrales u otro encantamiento que controlas entre, elige la criatura objetivo que controlas. Hasta el final del turno, esa criatura tiene una fuerza y resistencia base de 4/4 y gana la habilidad de volar.

- Si el Eidolón de los vientos astrales entra al mismo tiempo que uno o más otros encantamientos que controlas, su última habilidad se disparará por cada una de esos otros encantamientos, incluido él mismo.
- El efecto de la última habilidad del Eidolón de los vientos astrales sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a valores específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura objetivo de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.

Embestidor de las arenas

{3} {R}

Criatura — Hechicero berserker minotauro

3/4

Arrolla.

Puedes espolear al Embestidor de las arenas en cuanto ataque. Cuando lo hagas, crea una ficha girada y atacando que es una copia de la criatura objetivo que controlas. Sacrifica la ficha al comienzo del próximo paso final. *(Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

- Si un permanente espoleado ya está enderezado durante tu próximo paso de enderezar (probablemente porque un efecto lo enderezó), el efecto de la habilidad de espolear que impide que se enderece expira sin hacer nada.
- Si ganas el control del permanente de otro jugador hasta el final del turno y lo espoleas, y luego ese jugador recupera el control del permanente, se enderezará durante el paso de enderezar de ese jugador.
- Puedes espolear al Embestidor de las arenas al declararlo como criatura atacante. No puedes hacerlo más tarde en el combate, y las criaturas que se pongan en el campo de batalla atacando no pueden ser espoleadas. Todas las habilidades que se disparan al espolear una criatura atacante se resolverán antes de que se declaren bloqueadoras.
- La ficha creada por la habilidad disparada reflexiva 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 es un Vehículo, no está tripulado.

- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que esté copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de la criatura copiada también funcionará.

---

Erudita de la combustión

{3} {R}

Criatura — Hechicero humano

3/2

Cuando la Erudita de la combustión entre, exilia hasta una carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio. Puedes lanzar esa carta hasta el final de tu próximo turno. *(Sigues pagando sus costes. Las reglas sobre cuándo jugarla se siguen aplicando.)*

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar cartas de instantáneo o de conjuro con el permiso que otorga la habilidad de la Erudita de la combustión. Por ejemplo, si la carta exiliada es un conjuro, solo puedes lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Espaldaescudo fantasmal

{U}

Criatura — Ilusión tortuga

1/3

Cuando el Espaldaescudo fantasmal sea objetivo de un hechizo o habilidad, sacrifícalo.

Cuando el Espaldaescudo fantasmal muera, roba una carta.

- La primera habilidad del Espaldaescudo fantasmal se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad se contrarresta o si deja la pila.
  - A menos que el hechizo o habilidad que hace objetivo al Espaldaescudo fantasmal tenga uno o más otros objetivos, se removerá de la pila cuando intente resolverse. No ocurrirá ninguno de sus efectos.
-

Evereth, virreina del saqueo  
{2} {B}  
Criatura legendaria — Soldado vampiro  
2/2

Vuela.

Sacrificar otra criatura o artefacto: Pon un contador +1/+1 sobre Evereth, virreina del saqueo. Si el permanente sacrificado era un Tesoro, Evereth gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro.

Cuando Evereth muera, puedes pagar {1} {B/R}. Cuando lo hagas, Evereth hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada oponente.

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

---

Fumulus, la Infestación  
{3} {B}  
Criatura legendaria — Insecto vampiro  
2/2

Vuela, toque mortal.

Siempre que un jugador sacrifique una criatura que no sea ficha, creas una ficha de criatura Insecto negra 1/1 con la habilidad de volar.

Siempre que un Insecto, Sanguijuela, Babosa o Gusano que controlas ataque, el jugador defensor pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si se sacrifica una criatura que no sea ficha para pagar el coste de un hechizo o una habilidad, la segunda habilidad de Fumulus se resolverá antes que ese hechizo o habilidad. En cambio, si se sacrifica una criatura que no sea ficha durante la resolución de un hechizo o habilidad, ese hechizo o habilidad acabará de resolverse antes de que la segunda habilidad de Fumulus vaya a la pila.
- Si sacrificas a Fumulus, su segunda habilidad se disparará igualmente.

---

General Kreat, la Crearrayos  
{2} {R}  
Criatura legendaria — Soldado trasgo  
2/2

Siempre que uno o más Trasgos que controlas ataquen, crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1 que está girada y atacando.

Siempre que otra criatura que controlas entre, la General Kreat, la Crearrayos hace 1 punto de daño a cada oponente.

- Aunque la ficha creada por la primera habilidad de la General Kreat entra atacando, nunca se declaró como atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán. En caso de haber cualquier coste asociado a hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a la ficha.

- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca la ficha. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que están atacando cualquiera de los otros Tragos.
- Si la General Kreat entra al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, su última habilidad se disparará por cada una de esas criaturas.

Gornog, el Segador Rojo

{2} {R}

Criatura legendaria — Guerrero minotauro

2/3

Prisa.

Los Cobardes no pueden bloquear Guerreros.

Siempre que uno o más Guerreros que controlas ataquen a un jugador, la criatura objetivo que controla ese jugador se convierte en un Cobarde.

Los Guerreros atacantes que controlas obtienen +X/+0, donde X es la cantidad de Cobardes que controlan tus oponentes.

- Una vez que una criatura bloquee un Guerrero, convertir esa criatura en un Cobarde no la removerá del combate ni hará que el Guerrero deje de estar bloqueado (aunque es posible que el Cobarde empiece a arrepentirse).
- La tercera habilidad de Gornog sobrescribe los tipos de criatura existentes del objetivo. Una vez que la habilidad se resuelve, esa criatura será un Cobarde y no tendrá sus tipos de criatura anteriores. Conserva cualquier otro tipo y supertipo que tenga, además de cualquier subtipo que no sea un tipo de criatura.
- La tercera habilidad de Gornog no tiene duración. Permanecerá vigente hasta que el juego se termine, hasta que la criatura objetivo deje el campo de batalla o hasta que algún efecto posterior cambie las características de la criatura, lo que ocurra primero.
- La bonificación otorgada por la última habilidad de Gornog cambia a medida que cambia la cantidad de Cobardes que controlan tus oponentes.

Heroísmo de primera línea

{2} {R}

Encantamiento

Cuando el Heroísmo de primera línea entre, crea una ficha de criatura Soldado roja 1/1 con la habilidad de prisa.

Siempre que lances un hechizo que solo haga objetivo a una única criatura que controlas, crea una ficha de criatura Soldado roja 1/1 con la habilidad de prisa y luego copia ese hechizo. La copia hace objetivo a esa ficha.

- La última habilidad del Heroísmo de primera línea se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- Si lanzas un hechizo que tiene varios objetivos, pero todos ellos son la misma criatura que controlas, la última habilidad del Heroísmo de primera línea se disparará. En ese caso, los objetivos de la copia serán en todos los casos la ficha creada por la habilidad.

- La copia que crea la última habilidad del Heroísmo de primera línea se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la misma habilidad del Heroísmo de primera línea) no se dispararán.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- Si se copia un hechizo de permanente, la copia se pone en el campo de batalla como una ficha en cuanto el hechizo se resuelve en vez de poner la copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
- No se “crea” la ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo de permanente, por lo que no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas, como la primera habilidad de la Temporada duplicadora.

Hurska, la golosa

{2}{G}

Criatura legendaria — Oso

3/3

Siempre que Hurska, la golosa ataque, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*

Siempre que ganes vidas, puedes pagar {G/W}. Cuando lo hagas, la criatura objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de vidas que ganaste.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Hurska cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {G/W} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la habilidad disparada reflexiva se resuelve.

Invocador de pasto navaja

{3}{G}

Criatura — Explorador elfo

4/3

Vigilancia. *(Esta criatura no se gira al atacar.)*

{8}: El Invocador de pasto navaja y hasta una otra criatura objetivo obtienen +3/+3 hasta el final del turno.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la última habilidad del Invocador de pasto navaja. Sin embargo, si lo haces y la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y

ninguno de sus efectos sucederá. El Invocador de pasto navaja no obtendrá +3/+3 (parece que el pasto navaja tiene doble filo).

---

Nazar, el Colmillo de Terciopelo

{3} {B}

Criatura legendaria — Brujo vampiro

3/3

*Amenaza. (Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

Siempre que ganes vidas, pon un contador de alimento sobre Nazar, el Colmillo de Terciopelo.

Siempre que Nazar ataque, puedes remover tres contadores de alimento de él. Si lo haces, robas tres cartas y pierdes 3 vidas.

- La segunda habilidad de Nazar se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Ángel deslumbrante o 4 vidas del Aplastador boticario.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la segunda habilidad de Nazar se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la segunda habilidad de Nazar solo se dispara una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la segunda habilidad de Nazar, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
- Si Nazar no está en el campo de batalla en cuanto su última habilidad se resuelve, no puedes remover tres contadores de alimento de él, incluso si tenía tres o más contadores de alimento sobre él cuando dejó el campo de batalla. No robarás cartas ni perderás vidas.

---

Neerdiv, buceadora taimada

{2} {U}

Criatura legendaria — Bribón tritón

2/2

Siempre que Neerdiv, buceadora taimada se gire, el jugador objetivo muele una cantidad de cartas igual a su fuerza.

Siempre que lances un hechizo desde tu cementerio o actives una habilidad de una carta en tu cementerio, roba una carta y pon un contador +1/+1 sobre Neerdiv.

- Si Neerdiv deja el campo de batalla mientras su primera habilidad sigue en la pila, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas muele el jugador objetivo.
  - La última habilidad de Neerdiv se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
-

Plagon, señor de la playa

{2}{U}

Criatura legendaria — Hechicero estrella-de-mar

0/3

Cuando Plagon, señor de la playa entre, roba una carta por cada criatura que controlas con una resistencia mayor que su fuerza.

{W/U}: La criatura objetivo que controlas asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza este turno.

- La última habilidad de Plagon no cambia realmente la fuerza de la criatura objetivo. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna esa criatura. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales, aunque vayan a hacer una cantidad de daño “igual a la fuerza de una criatura”.

---

Pol Jamaar, ilusionista

{4}{U}{U}

Criatura legendaria — Hechicero ilusión humano

4/5

Vuela.

Cuando Pol Jamaar, ilusionista entre, elige un tipo de criatura. Roba una carta por cada criatura que controlas de ese tipo.

- La elección del tipo de criatura se hace en cuanto la última habilidad de Pol Jamaar se resuelve. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que se hace la elección y el momento en el que robas cartas.

---

Psemila, poeta meletiano

{2}{W}

Criatura legendaria — Bardo humano

1/1

Siempre que lances tu primer hechizo de encantamiento cada turno, crea una ficha de criatura encantamiento

Ninfa blanca 2/2.

Al comienzo de cada combate, si controlas cinco o más encantamientos, Psemila, poeta meletiano obtiene +4/+4 y gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno. *(El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.)*

- Si lanzaste un hechizo de encantamiento durante un turno antes de que Psemila estuviera en el campo de batalla, su primera habilidad no se disparará ese turno incluso si lanzas otro hechizo de encantamiento más adelante en el turno.
- La última habilidad de Psemila verifica si controlas cinco o más encantamientos en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas cinco o más encantamientos en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Si lo haces, no importa lo que les ocurra a esos encantamientos más adelante en el turno.



---

Qala, compañera de manada de Ajani

{3}{W}

Criatura legendaria — Guerrero felino

3/3

Siempre que Qala, compañera de manada de Ajani ataque, las otras criaturas atacantes que controlas obtienen +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de contadores sobre Qala.

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre Qala.

{3}{W}: Ganas 1 vida.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la primera habilidad de Qala.
- La segunda habilidad de Qala se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Ángel deslumbrante o 4 vidas del Aplastador boticario.
- Si Qala recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su segunda habilidad a tiempo para salvarla.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la segunda habilidad de Qala se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la segunda habilidad de Qala solo se dispara una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la segunda habilidad de Qala, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

---

Rev, sacadiezmos

{3}{B}

Criatura legendaria — Bribón humano

3/3

Siempre que ataques, la criatura objetivo gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, crea una ficha de Tesoro y luego mira la primera carta de la biblioteca de ese jugador y exíliala boca abajo. Puedes lanzar esa carta mientras permanezca exiliada. *(Una ficha de Tesoro es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

- Puedes mirar y lanzar las cartas exiliadas boca abajo con la última habilidad de Rev incluso si Rev deja el campo de batalla. Si otro jugador gana el control de Rev, ese jugador no puede mirar ni lanzar las cartas que exiliaste con su última habilidad, pero tú todavía puedes.
- Un efecto que te insta a “lanzar” una carta no te permite jugar tierras.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar hechizos con el permiso que otorga la última habilidad de Rev. Por ejemplo, si la carta exiliada es un conjuro, solo puedes lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
  - Si dejas el juego, las cartas exiliadas boca abajo con la última habilidad de Rev permanecerán exiliadas boca abajo de forma indefinida. Ningún jugador puede mirarlas.
- 

Revocar la muerte

{4} {B}

Conjuro

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una carta de criatura con valor de maná de 3 o menos.

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Ganas 2 vidas.

- 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.
  - Si la carta de criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Revocar la muerte intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
- 

Santificador del interior

{W}

Criatura — Clérigo conejo

1/2

Siempre que otra criatura que controlas entre, ganas 1 vida.

- Si el Santificador del interior entra al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, su habilidad se disparará por cada una de esas otras criaturas.
- 

Sierva de los bosques

{2} {G}

Criatura — Noble druida elfo

2/2

Siempre que una Bestia que controlas entre, roba una carta.

- Si la Sierva de los bosques entra al mismo tiempo que una o más Bestias que controlas, su habilidad se dispara por cada una de esas Bestias.
  - Si la Sierva de los bosques es una Bestia cuando entra (probablemente a causa de una habilidad estática que le afecta y que cambia sus tipos de criatura), su habilidad se disparará cuando entre.
-

Slinza, la estampida con púas

{4} {G}

Criatura legendaria — Bestia

5/5

Te cuesta {2} menos lanzar los hechizos de Bestia.

Cada otra criatura Bestia que controlas entra con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

Siempre que Slinza u otra criatura con fuerza de 4 o más entre, puedes pagar {1} {R/G}. Cuando lo hagas, Slinza lucha contra la criatura objetivo que no controlas.

- La primera habilidad de Slinza no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas para lanzar hechizos de Bestia.
- La primera habilidad de Slinza no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese hechizo.
- La segunda habilidad de Slinza afecta a todas las criaturas Bestia que controlas en cuanto entran, incluso si no entrarían normalmente con ningún contador +1/+1 sobre ellas.
- Todas las Bestias que entren al mismo tiempo que Slinza no entrarán con un contador +1/+1 adicional.
- La última habilidad de Slinza se dispara siempre que cualquier criatura con fuerza de 4 o más entre, no solo las que controlas tú.
- Si una o más habilidades estáticas que se aplican a una criatura que entra cambian su fuerza, esas habilidades se tendrán en cuenta al determinar si se dispara o no la última habilidad de Slinza. Sucede lo mismo con los efectos de reemplazo que se le aplican, como entrar con uno o más contadores +1/+1 (como el efecto de la segunda habilidad de Slinza, que no es una coincidencia) o entrar como una copia de otra criatura.
- Si Slinza entra al mismo tiempo que una o más otras criaturas con fuerza de 4 o más, su última habilidad se dispara una vez por cada una de esas otras criaturas, más una vez por Slinza.
- No eliges un objetivo para la última habilidad de Slinza cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {1} {R/G} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

---

Sutina, portavoz de los Tajuru

{2} {G}

Criatura legendaria — Explorador elfo

2/2

Cuando Sutina, portavoz de los Tajuru entre, busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

Siempre que Sutina ataque, puedes regresar una tierra que controlas a la mano de su propietario. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Sutina cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando regresas una tierra que controlas a la mano de su propietario de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
-

Taeko, la Avalancha Paciente  
{3}{U}  
Criatura legendaria — Ninja tortuga  
4/5

Taeko, la Avalancha Paciente entra girado.  
Siempre que otra criatura que controlas deje el campo de batalla, si no murió, adivina 1 y pon un contador +1/+1 sobre Taeko.  
Siempre que Taeko ataque, puedes pagar {U/B}. Cuando lo hagas, la criatura atacante objetivo no puede ser bloqueada este turno.

- Si Taeko deja el campo de batalla o muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas dejan el campo de batalla sin morir, su segunda habilidad se dispara una vez por cada una de esas otras criaturas. Adivinarás por cada una de esas otras criaturas, pero Taeko no estará en el campo de batalla para recibir los contadores +1/+1.
- No eliges un objetivo para la última habilidad de Taeko cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {U/B} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

---

Thurid, yegua del destino  
{2}{W}{W}  
Criatura legendaria — Pegaso  
2/4  
Vuela, vínculo vital.  
Siempre que lances un hechizo de criatura Pegaso, Unicornio o Caballo, cópialo. *(La copia se convierte en una ficha.)*  
Los otros Pegasos, Unicornios y Caballos que controlas obtienen +1/+1.

- La habilidad disparada de Thurid y la copia que crea se resolverán antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelven incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila sin resolverse.
  - En cuanto una copia de un hechizo de permanente se resuelve, se pone en el campo de batalla como una ficha, en vez de poner una copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
  - La ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo de permanente no se “crea”. Las habilidades que hacen referencia a una ficha que se crea no interactuarán con la copia que se resuelve.
  - La habilidad disparada de Thurid copiará solo los hechizos de criatura, no los hechizos de estirpe que no sean criatura, incluso si esos hechizos tienen los tipos Pegaso, Unicornio o Caballo.
  - La habilidad disparada de Thurid no se dispara si se pone en el campo de batalla una criatura Pegaso, Unicornio o Caballo sin que se haya lanzado.
-

Tyrranax espinoso

{4}{G}

Criatura — Bestia dinosaurio

5/5

Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {2}{G}. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Esa criatura gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

- No eliges un objetivo para la habilidad del Tyrranax espinoso cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {2}{G} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

---

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, La Guerra de los Hermanos, Pirexia, Eldraine, Ixalan, Cruce de Truenos, Bloomburrow y Duskmourn son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2024 Wizards.